

بسم الله الرحمن الرحيم

# الثقافة التقليدية
# في المملكة العربية السعودية

12

## الألعــــاب







# الثقافة التقليدية
# في المملكة العربية السعودية

**الطبعة الأولى ١٤٢٠هـ/ ٢٠٠٠م**



**فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر**
**الثقافة التقليدية في المملكة العربية السعودية**
**ط١.- الرياض.**
٥٤٨ ص ١٨ × ٢٥سم
ردمك: ٤-٢٧-٨٤٢-٩٩٦٠ (مجموعة)
٨-٣٩-٨٤٢-٩٩٦٠ (مجلد ١٢)
١- السعودية - الثقافة
ديوي ٣٠١,٢٩٥٣١ ٢٠/٣٧٢٥

رقم الإيداع: ٢٠/٣٧٢٥
ردمك: ٤-٢٧-٨٤٢-٩٩٦٠ (مجموعة)
٨-٣٩-٨٤٢-٩٩٦٠ (مجلد ١٢)

**الناشر: دار الدائرة للنشر والتوثيق**
ص. ب ٨٦٧١٣، الرياض ١١٦٣٢
المملكة العربية السعودية
فاكس ٤٥٠٤٩٧٥

**Traditional Culture of Saudi Arabia**

Published by The Circle for Publishing & Documentation
P. O. Box 86713, Riyadh 11632
Kingdom of Saudi Arabia
Fax. 4504975



تم إنجاز هذا العمل وطباعته ونشره

بتوجيه ورعاية من صاحب السمو الملكي

**الأمير خالد بن سلطان بن عبدالعزيز آل سعود**







# الثقافة التقليدية
# في المملكة العربية السعودية

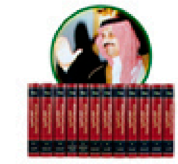


## المشاركون في التأليف

| | |
|---|---|
| د. أحمد بن حمد الفرحان | (الحيوان، النبات) |
| د. أحمد بن عمر الزيلعي | (الآثار، الحرف والصناعات، المواقع الأثرية) |
| د. أسامة بن محمد نور الجوهري | (العمارة) |
| د. جابر بن سالم موسى | (الطب والعطارة) |
| د. حميد بن إبراهيم المزروع | (الآثار، المواقع الأثرية) |
| د. خليل بن إبراهيم المعيقل | (المواقع الأثرية) |
| د. سالم بن أحمد طيران | (الآثار) |
| د. سعد بن عبدالعزيز الراشد | (الآثار، المواقع الأثرية) |
| د. سعد بن عبدالعزيز السعران | (الألعاب) |
| د. سعد العبدالله الصويان | (الإبل، القنص والصيد) |
| د. سعود بن سليمان ذياب | (الآثار، المواقع الأثرية) |
| سلطان بن خالد بن أحمد السديري | (الإبل، الحيوان، القنص والصيد، المعارف الجغرافية، النبات) |
| د. سليمان بن محمد الذييب | (الآثار، المواقع الأثرية) |
| د. صالح العلي الهذلول | (العمارة) |
| عبدالرحمن بن زيد السويداء | (الإبل، القنص والصيد) |
| د. عبدالرحمن بن سعود الهواوي | (الإبل، القنص والصيد) |
| د. عبدالرحمن الطيب الأنصاري | (الآثار، المواقع الأثرية) |
| عبدالرحمن بن عبدالعزيز المانع | (الإبل، الطب والعطارة، العمارة) |
| د. عبدالرحمن بن محمد العسيري | (الألعاب) |
| د. عبدالرحمن بن محمد عقيل | (الطب والعطارة) |
| د. عبدالعزيز بن سعود الغزي | (الآثار، المواقع الأثرية) |
| د. عبدالكريم بن عبدالله الغامدي | (الآثار، المواقع الأثرية) |
| د. عبدالله بن إبراهيم العمير | (الآثار، الحرف والصناعات، المواقع الأثرية) |
| عبدالله بن أحمد السيف | (الإبل، المعارف الجغرافية) |
| د. عبدالله بن آدم نصيف | (الآثار، المواقع الأثرية) |



| | |
|---|---|
| د. عبدالله بن حسين الخليفة | (الألعاب) |
| د. عبدالله بن حمد الخلف | (الفلاحة) |
| د. عبدالله بن عبدالرحمن الدوسري | (الآثار، المواقع الأثرية) |
| د. عبدالله بن سالم الزهراني | (الفلاحة) |
| د. عبدالله بن محمد الشيخ الأنصاري | (الحيوان، النبات) |
| د. عبدالله بن ناصر الوليعي | (المعارف الجغرافية) |
| د. عبدالله بن يوسف الغنيم | (المعارف الجغرافية) |
| د. عساف بن علي الحواس | (المعارف الجغرافية) |
| د. علي بن إبراهيم حامد غبان | (الآثار، الثقافة البحرية، الحرف والصناعات) |
| م. علي بن محمد الشعيبي | (العمارة) |
| د. عوض بن متيريك الجهني | (الحيوان، النبات) |
| د. فوزان بن عبدالرحمن الفوزان | (الفلاحة) |
| د. محمد بن حسن صالح البراهيم | (العمارة) |
| د. محمد بن خالد السعدون | (الحيوان، النبات) |
| محمد بن سعود الحمود | (المواقع الأثرية) |
| د. محمد بن عبدالعزيز اليحيى | (الطب والعطارة) |
| محمد بن عبدالله الشواطي | (المواقع الأثرية) |
| د. محمد بن عبدالله الصالح | (العمارة) |
| د. معراج بن نواب مرزا | (المعارف الجغرافية) |
| د. منصور بن سليمان السعيد | (الطب والعطارة) |



## المراجعون

إبراهيم بن عبدالله الخميس
أحمد بن حامد الغامدي
د. حسن بن عايل أحمد يحيى
د. خليل بن إبراهيم المعيقل
راشد بن محمد الحمدان
سعد بن عبدالله البراك
د. سعيد بن فالح الغامدي
سلطان بن خالد بن أحمد السديري
سلمان الأفنس ملفي الشراري
سلمان بن سلامة محمد الهلالي
صالح بن عبدالله العبودي
صالح بن محمد الخليفة
عبدالحميد بن مهدي أبو السعود
عبدالرحمن بن زيد السويداء
د. عبدالرحمن بن فريح العفنان
عبدالرحمن بن عبدالعزيز المانع
عبدالرحيم بن مطلق الأحمدي
عبدالعزيز بن جار الله الجار الله
د. عبدالله بن أحمد سعد الطاهر
د. عبدالله بن محمد البداح
عبدالله بن محمد المنيف
علي بن صالح السلوك الزهراني
علي بن محمد الحبردي
د. لويزا بولبرس
محمد بن إبراهيم الميمان
محمد حسين بنونة
د. محمد الصالح الربدي
د. محمد الصالح الشنيفي
محمد بن صالح البليهشي
د. محمد بن عبدالله النويصر
محمد بن عبدالله الحمدان
محمد بن علي حسن آل ناصر
د. مشلح بن كميخ المريخي المطيري
هزاع بن عيد الشمري
د. يوسف بن محمد فادن

## استشارات علمية وفنية

د. إياد عبدالوهاب نادر
د. سعيد زغلول البسيوني
د. شوكت علي شودري
صالح بن عبدالله العزاز
عثمان لولن
د. مصطفى عبدالله شيحة

## الرسامون والمصورون

بسام مصطفى أحمد
حمزة عبدالله النميري
روبرتو ميدينا
رولاند ميدينا
صلاح الدين الأمين
عبدالرؤوف محمد جمعة
غالب خاطر
محمد بن حسين بنونة



## مصادر الصور

- **دار الـدائرة لـلنـشـر والتـوثيـق**
- **المشاركـون فـي الـتـألـيـــف**
- **الـهـيـئـات:**

شركة أرامكو السعودية
مكتبة الملك فهد الوطنية
الهيئة العليا لتطوير مدينة الرياض
الهيئة الوطنية لحماية الحياة الفطرية وإنمائها

- **المطبوعـات:**

**أطلس المياه**، وزارة الزراعة والمياه
**الغطاء النباتي للمملكة العربية السعودية**، وزارة الزراعة والمياه.
**الكعبة المعظمة والحرمان الشريفان عمارة وتاريخاً**، مجموعة بن لادن السعودية.

- **الأفـــــراد:**

بســام مصـطـفـى أحـمـد
سلطان بن خالد بن أحمد السديري
صـالـح بـن عـبـدالـله الـعـزاز
عبدالـعزيز بن جار اللـه الجار الله
عـبدالـلـه بـن محـمـد المـنيـف
عــثــمــان لــولــن
د. محـمد بن عـبدالـله الصـالح
مـحـمـد بـن حـسـين بـنـونـة
د. يـوسـف بـن مـحـمـد فادن







# تنبيه

هذه هي الطبعة الأولى من مشروع الثقافة التقليدية في المملكة العربية السعودية. لقد بذلت دار الدائرة للنشر والتوثيق كل ما في وسعها لتخرج مجلدات المشروع على الشكل الذي يرضى عنه القارئ. إلا أن الثقافة ميدان فسيح من ميادين المعرفة وموضوع متداخل متشعب يصعب الإلمام به وحصره بين دَفّتَي مجلد أو عدد من المجلدات. إن مشروعاً بهذه الشمولية وهذا الطموح وهذا التعقيد يحتاج إنجازه بالشكل الصحيح إلى عقود عديدة وأجيال متعاقبة وطبعات متوالية لسد النقص وردم الثغرات وتصحيح الخطأ وتطوير المنهج وتلافي مختلف أوجه القصور. وأياً كان الأمر، يبقى عمل الإنسان ناقصاً مهما بذل من جهد لإتمامه، فالبدايات دائماً صعبة وشاقة. لذا فنحن بقدر ما نستدر عطف القراء ونأمل منهم الصفح عن الهفوات والأخطاء، فإننا، في عمل ضخم كهذا، بأمس الحاجة إلى آرائهم ونرحب بكافة ملاحظاتهم وتصويباتهم حتى يمكن الاستفادة منها في طبعات لاحقة.

كما نلفت الانتباه إلى أننا أوردنا في نهاية كل مجلد قائمة بالمصادر ذات الصلة بموضوع المجلد والتي تم الاعتماد عليها والتي يمكن للقارئ الرجوع إليها للاستزادة. لكننا، جرياً على العادة المتبعة في تأليف الموسوعات، حاولنا التخفيف قدر الإمكان من الإحالات إلى المراجع داخل النص واقتصرنا في ذلك على الحد الأدنى والضروري. أما تلك المصادر التي ترتب مادتها هجائياً مثل كتب الأمثال ومعاجم البلدان والقواميس فإننا أغفلنا الإحالة إليها داخل النص لعدة أسباب أهمها تعدد طبعاتها واختلاف الناشرين وسنوات النشر لكل طبعة ولأن مادة هذه المصادر مرتبة ترتيباً هجائياً يجعل من السهل على القارئ تتبع موادها والعثور على بغيته فيها دون أن نشير له إلى رقم الصفحة.



# المحتويات































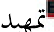




# تمهيد

مر المجتمع السعودي خلال العقود القليلة الماضية بتغيرات لم يشهدها من قبل، شملت مختلف جوانبه الاجتماعية والاقتصادية والثقافية. وكان لتلك التغيرات الأثر الكبير في نقل هذا المجتمع نقلة حضارية مميزة، جعلت منه مجتمعاً ينعم بمعظم ما حفل به هذا العصر من معطيات الحضارة الحديثة. وعلى الرغم من تعدد الجوانب الإيجابية التي أفرزتها تلك التغيرات، فقد كان لها -ولا بد أن يكون- بعض الآثار السلبية التي شملت حيزاً ليس بالهين من جوانب الثقافة التقليدية للمجتمع السعودي، بحيث أصبحت تلك الجوانب شبه مندثرة، ومجرد ذكريات في مخيلة وعقول البالغين وكبار السن في هذا المجتمع. وأما طفل اليوم، فأصبح في شبه قطيعة تامة مع تلك الجوانب الثقافية التي شكلت جزءاً من حياة آبائه وأجداده على مر العصور المتعاقبة. ولعل من أبرز تلك الجوانب الثقافية التي اندثرت -أو على الأقل قاربت على الاندثار من حياتنا المعاصرة- تلك المناشط التي كان يمارسها أبناء الأمس بمختلف فئاتهم وأعمارهم في أوقات فراغهم. وهي، في مجملها، تمثل عنصراً مرتبطاً ارتباطاً عضوياً بسائر عناصر البناء الاجتماعي والثقافي لمجتمع الأمس ومقوماته. ويعزى هذا الترابط إلى ما يحمله ذلك البناء من رموز ودلالات، انعكست بالضرورة على مجمل القيم والمعتقدات والعادات والتقاليد التي انتظمت حولها كافة مناشط الحياة المتنوعة لإنسان الأمس في هذا المجتمع.

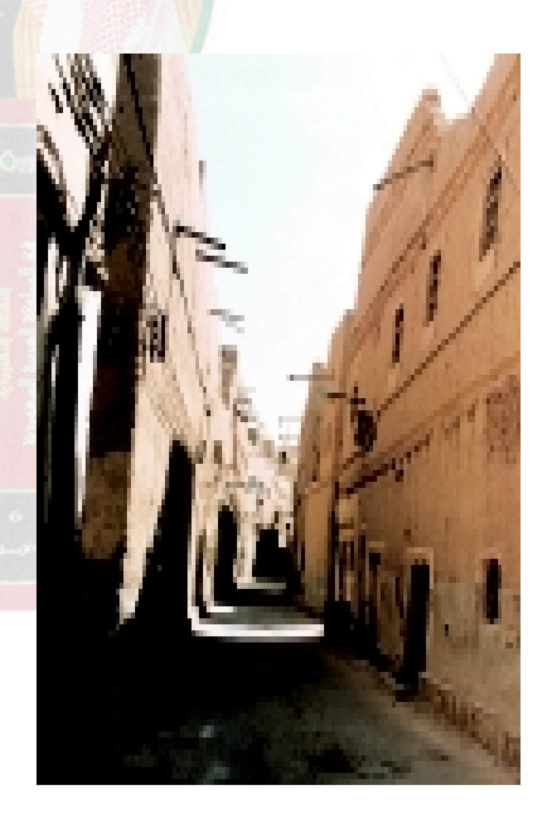
ومن هنا جاء هدف هذا المجلد، من مشروع توثيق الثقافة التقليدية بالمملكة العربية السعودية. فهو محاولة لرصد،





كل ما يمكن رصده، من تلك الألعاب التي كان أبناء هذا المجتمع يمارسونها، وتناقلتها الأجيال جيلاً بعد جيل، عبر العصور الماضية. ولكنها أخذت في زمننا المعاصر تغيب وتتلاشى من الساحة الاجتماعية شيئاً فشيئا، بفعل عوامل التغير الاجتماعي التي أتت على جزء ليس بالهين من الموروثات الثقافية والاجتماعية.

وعلى الرغم من أنّ هذه الألعاب ما زال لها محبوها وممارسوها، فإنها أصبحت تواجه منافسة ضارية من الألعاب الوافدة والمستحدثة ككرة القدم.



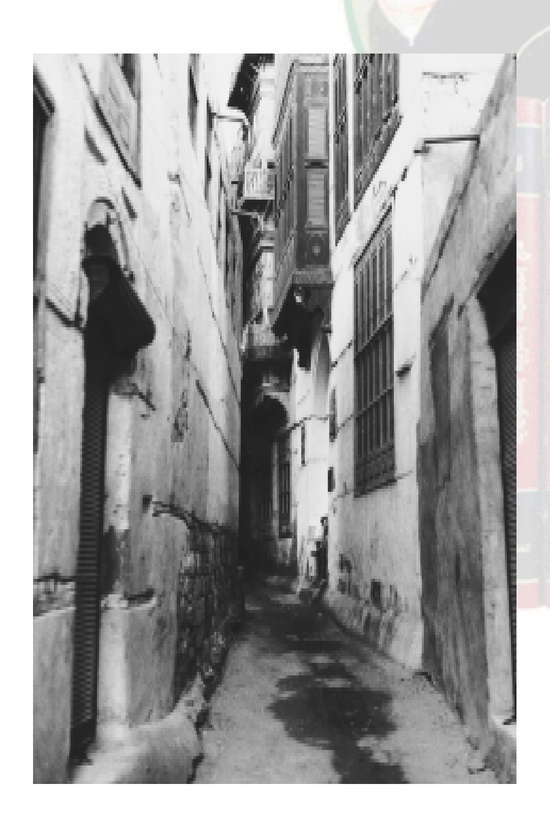
ومن هنا فالاهتمام بتوثيق هذه الألعاب وتدوينها يُعد مسئولية ومطلباً حضارياً ملحاً لحفظ جانب من تراثنا الثقافي للأجيال القادمة. ولعل هذا المجلّد، بما يحويه من توثيق ووصف لهذه الألعاب، يكون إسهاماً رائداً في هذا المجال. إلى جانب ذلك فالأمل معقود في أن يوفر هذا العمل، بالإضافة إلى ذلك الهدف الرئيسي، مادة علمية جيدة عن الألعاب الشعبية في المجتمع السعودي، يستطيع الباحثون، الاستفادة منها في إجراء عديد من الدراسات التحليلية في مجالات التربية، وعلم النفس، وعلم الاجتماع، والأنثروبولوجيا، ونحوها. وسيشكل هذا العمل قاعدة بيانات، لمثل تلك الدراسات، لا تقتصر على حصر أكبر قدر ممكن من تلك الألعاب فحسب، بل رصد لعديد من الظروف الزمانية والمكانية التي كانت تُمارس الألعاب فيها، ووصف مقوماتها والكثير من الجوانب البشرية والبيئية المرتبطة بمزاولتها.

ولما كان الهدف من هذا المجلد يتمثل في رصد الألعاب الشعبية التي كان أبناء المجتمع السعودي يمارسونها، ونظراً لوجود العديد من الكتابات المباشرة وغير المباشرة حول الموضوع، فضلنا الجمع بين المنهج الوثائقي والحقلي في جمع البيانات





اللازمة لتحقيق هذا الهدف. وفي المراحل الأولى من الدراسة رجعنا إلى كل ما هو موجود ومتوافر حول الموضوع من كتابات عن الألعاب الشعبية، سواء أكانت تلك الكتابات على مستوى المجتمع السعودي بأسره أم على مستوى المدن والمناطق التابعة له. ورجعنا كذلك إلى الكتابات التي تدور حول موضوع الألعاب الشعبية في دول الخليج على وجه الخصوص، كالكويت، والإمارات العربية المتحدة، والبحرين. وكذلك الدول العربية الأخرى بوجه عام، نظراً للتجانس الاجتماعي والثقافي الذي يربط هذه الدول بعضها ببعض. وقد تمخض ذلك عن حصر مسميات الألعاب الشعبية التي تمارس في المملكة وغيرها من الدول العربية، كما أمكن الوقوف على مدى كفاية المعلومات المتوافرة عن تلك الألعاب، في تلك المصادر، ومعرفة الجوانب التي لم تنل قسطاً وافياً من الوصف والتحديد في تلك الألعاب، بقصد تلافي ذلك لاحقاً في العمل الحقلي. وأعقبت عملية الحصر هذه جهود حقلية لمقابلة عينة من البالغين وكبار السن. وقد عنينا بالتركيز على هذه الشريحة من السكان دون سواهم، على افتراض أنهم مارسوا تلك الألعاب الشعبية في صغرهم، ولذا فهم أقدر على إعطاء معلومات دقيقة عنها. وكذلك تمت مقابلة العديد من الإخباريين الذين يمثلون مختلف مناطق المملكة، كما هو موضح في الملحق الخاص بذلك من هذا المجلد. وقد استُخدم في تلك المقابلات دليل للمقابلة، شمل العديد من الجوانب الضرورية لوصف تلك الألعاب، وتحديد الظروف الزمانية والمكانية والبيئية المرتبطة بممارستها، ورصد المنطقة أو المناطق التي عرفت فيها اللعبة، ونمط التجمع البشري الذي تزاول فيه اللعبة من حيث كونه بدوياً أو ريفياً أو حضرياً.









وكذلك المكان الذي تزاول فيه، ووقت مزاولتها، والخصائص السكانية لمزاولي اللعبة كالجنس، والعمر. كما طُلب من الإخباريين إعطاء وصف كامل لكيفية مزاولة اللعبة، يشمل الأدوات اللازمة لها وأعداد المشاركين فيها وتحديد العبارات والألفاظ المستخدمة، وكذلك النتيجة التي تحدد الفوز أو الخسارة وتوضيح ما يترتب على ذلك، من جزاءات أو جوائز، ونحو ذلك مما هو ضروري لإعطاء وصف حي ودقيق للعبة وكيفية مزاولتها. كما حصلنا -فوق ذلك- في أغلب الأحيان على رسوم تقريبية من الإخباريين عن الأوضاع التي يتخذها اللاعبون في أثناء ممارستهم للّعبة، مما يسهم في فهمها.

ووفقاً لتلك المعلومات فإننا نحسب أنا قد استطعنا -من خلال هذا المجلد- إعطاء وصف حي وشاملٍ لكيفية ممارسة اللعبة، مع تحديد كافة العناصر البشرية والظروف الزمانية والمكانية المصاحبة لممارستها، وذلك وفقاً للقاعدتين الأساسيتين الآتيتين:

١) وضع عنوان أساسي لكل لعبة، وهو الاسم الذي عرفت به. وفي







حال تعـدد الأسماء اختيـر الاسم الذي اشتهرت به اللعبة في أغلب مناطق المملكة عنواناً أساسياً لها. وذكرت فـي مقدمة الحـديث عن اللعبة الأسماء المختلفة التي عرفت بهـا اللعبـة في مخـتلف منـاطق المملكـة، وكذلك المسميـات التي عرفت بها اللعبة قديماً عند العرب، مع ربط كل اسم بالمنطقة التي عرفت فيها اللعبة. وقد روعي -ما أمكن- ضبط الأسـماء بالشكل ممـا يمكِّن القارئ من نطق اسم اللعبة النطق السليم.

٢) وصف اللـعبة وصفـاً دقيقاً شامـلاً للظروف الزمانية والمكانية والأدوات المستخدمة والممـارسين لها. يشمل ذلك تحديـد ميدان اللعـب، وعدد المشاركين في اللعبة، وبيان قواعدها وقوانينهـا، والأهازيج أو العبارات المصاحبة لممارستها، مع تفصيل كيفية إجراء اللعبـة، وكيفية تحديد الفوز والخسارة فيهـا وما إلى ذلك. وقد ذكـرت الأهازيـج أو الأناشـيد أو العبـارات التي ينـشدها أو يرددهـا اللاعبون أثناء اللعبة كجزء منها كلما كان ذلك ممكنـاً. وفي حالة وجود





اختلافات في طريقة اللعبة حسب المناطق، يذكر بعد الانتهاء من وصف اللعبة أوجه الاختلاف بين مناطق المملكة في مزاولتها.

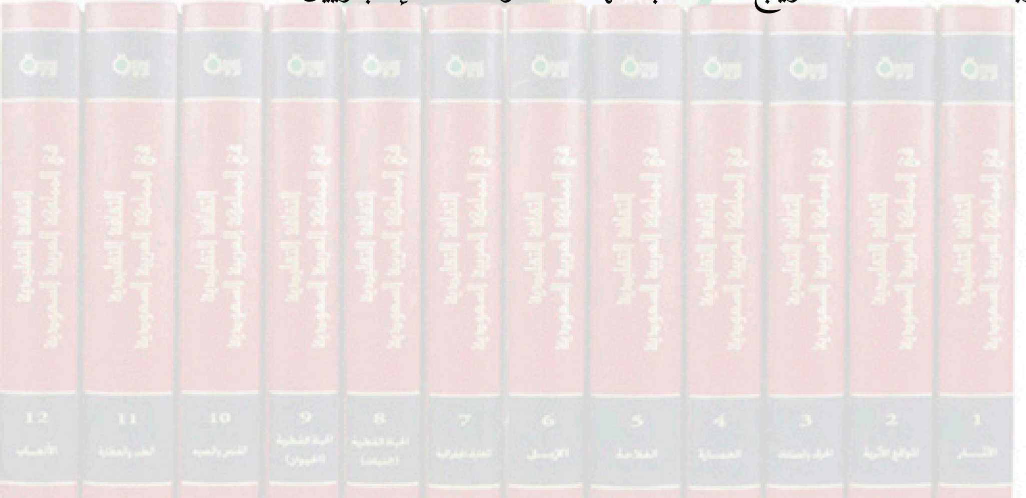
وقد روعي بشكل عام في وصف اللعبة وتحليلها سهولة اللغة وخلوها من الألفاظ الصعبة مما يجعلها سهلة الفهم لدى القراء من مختلف المستويات والمشارب الثقافية.

وقد يحس قارئ المجلد بشيء من التشابه بين بعض الألعاب أو التكرار لأجزاء منها، مع اختلاف في الاسم أو طريقة اللعب أو الممارسة؛ وما ذلك إلاّ لاختلاف أسماء تلك الألعاب وقوانينها، وربما لاختلاف الأهازيج المصاحبة لها، بين منطقة وأخرى. وقد أُثبتت كل لعبة بمختلف صورها مراعاة للأمانة العلمية، وحفاظاً على خصوصية البيئات التي تمارس فيها هذه الألعاب.

كما ذُيلت كل لعبة، في الغالب، بأشكال ورسومات تبين أهم عناصرها، وتوضح كيفية مزاولتها والمشاركين فيها، وأبرز الارتباطات البيئية والثقافية لها.

وقد بدأنا الكتاب بتعريف اللعب ووظائفه، وتحدثنا عن أنواعه. ولوصل الحاضر بالماضي تطرقنا إلى اللعب عند العرب.

ثم أوردنا الألعاب مرتبة وفقاً لترتيب المعجم. وذيلنا الكتاب بقائمة المصادر، وقائمة الإخباريين.





# اللعب: مفهومه ووظائفه وأنواعه

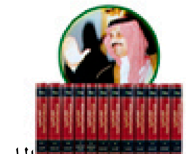
لعل من المفيد، وقبل البدء في الحديث عن الألعاب، أن نعرض مفاهيم اللعب المختلفة، ونقف عند أبرز دلالاته الرمزية والثقافية والاجتماعية، ثم نوضّح أنواعه.

**مفهوم اللعب ودلالاته.** تطرق عدد من الباحثين لتعريف اللعب في إطار جهودهم لدراسة هذه الظاهرة. ولعل من أبرز هذه التعريفات:

- اللعب نشاطٌ مرح، يستحوذ على اهتمام اللاعبين، وغير مرتبط بتحقيق أي مصالح مادية، تتم ممارسته بشكل منظم في إطار محدد زماناً ومكانا، وفقاً لقواعد محددة. ويترتب على هذا النشاط تكوين جماعة اجتماعية تسعى إلى إحاطة نفسها بشيء من السرية من خلال التستر والتنكر، مما يدعم الفوارق بينها وبين العالم الخارجي -عالم الجِدِّ- من حولها (Huizinga 1950).

- اللعب نشاط ذو خصائص ست، تتمثل في أنه نشاطٌ حرٌ من حيث الممارسة؛ منفصلٌ لأنّ ممارسته عملية مقيدة بقيود الزمان والمكان؛ غير ثابت من حيث مسار اللعبة واتجاهاتها ونتائجها وحرية التصرف والتفكير من قبل اللاعبين؛ غير منتج بسبب أنه نشاطٌ غير موجه لتحقيق مكاسب مادية؛ محكوم بقواعد محددة تنظم مسار اللعبة وأدوار اللاعبين، كما أنه نشاط يفضي إلى القناعة بوجود عالم آخر -عالم المرح والمزاح- الذي يقابل عالم الجِدِّ والنشاط الموجه بالضرورة للإنتاج والإنجاز (Caillios 1961).

- اللعب يطلق على طائفة من الحركات الجسمية والنفسية، يندفع إلى القيام بها صغار بعض الفصائل الحيوانية، تحت تأثير ميل فطري، تنشأ هذه الفصائل مزودة به. وتختلف مدة بقاء هذا الميل





بحسب اختلاف هذه الفصائل في أمد طفولتها، فكلما طالت مدة الطفولة طال الزمن الذي تستغرقه هذه النزعة. ولذلك كان أطول الكائنات طفولة، وهو الإنسان، أكثرها حظاً من الألعاب (وافي ١٩٧٨: ١٠١).

- الألعاب الشعبية نشاط بدني وحركي وذهني مستمد من البيئة. له جذور تراثية، نابع من ذات الفرد، دون إجبار خارجي، يحقق لذة للممارس ومتعة للمشاهد، ولا يتطلب قوانين معقدة (عفيفي ١٤١٢: ١١).

وعلى كل حال فاللعب والحركة اتجاه فطري وتلقائي لدى أي كائن حي، حيث يعبر باللعب عن وجوده وكينونته وحيويته وحقه في إظهار هذه الحيوية وتفريغها سواء لما يجده في ذلك من لذة ومرح، أم لما فيها من لفت نظر الآخرين للقدرات المعرفية أو البدنية المتوثبة فيه - وخصوصاً إذا كان هذا الكائن الحي إنساناً. فحالة الجمود والسكون هي من طبيعة الجماد، أما الكائن الحي الذي يتغذى وينمو، فإن له نزعة لا تقاوم في ممارسة اللعب على نحو ما، فالحمل الذي يتقافز في الحقول والمراعي قريباً من أمه يعلن عن سروره من خلال اللعب. ولا نجانب الحقيقة إذا قلنا إن اللعب لدى الحيوان غريزة وسر من أسرار الحياة على سطح هذه الأرض. وأكثر ما تتجلى غريزة الميل إلى اللعب لدى الكائن الحي وخاصة الإنسان في أوقات شعوره بالأمن والشبع والنشاط، وفي بواكير طفولته وعنفوان صباه، أي قبل أن تجرفه الحياة وتشغله بتكاليفها.

وقد قصرنا الدلالة اللفظية لكلمة (شعبية) -ولو مجازاً- على الموروث عن الأسلاف، حتى نُخْرِج من مجال الدراسة الألعاب الرياضية الحديثة، التي دخلت المجتمع منذ أكثر من خمسين عاماً تقريباً، وأصبحت أكثر شعبية (انتشاراً) من الألعاب الشعبية المتوارثة.

وربما تكون هذه الألعاب الحديثة من أهم عوامل اختفاء الألعاب الشعبية وعدم الاهتمام بها. كذلك يمكن تقييد مفهوم الألعاب الشعبية في هذا البحث لينصب على تلك الألعاب المتوارثة عن الأسلاف، المنطوية على نشاط بدني حركي ذهني أو لفظي حر منظم. نشاط تتم ممارسته في أطر زمانية ومكانية محددة، وفقاً لقواعد معروفة لدى الممارسين. وتُسْتَمدُ أدواته من البيئة المحيطة، ويُزَاوَل (أو كان يزاول) بشكل عام على مستوى المجتمع أو الجماعة التي تنتمي إليها اللعبة.





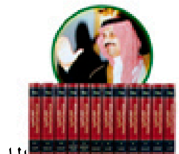


وتقييد الألعاب الشعبية بهذا المفهوم، يتفق بشكل واضح مع الهدف من هذا المجلد. فهو ينصب أساساً على الألعاب الشعبية التقليدية، التي انتقلت من جيل إلى جيل. وقد يرى بعض المهتمين أن هذه الألعاب التقليدية غير مرتبطة بمصالح مادية أو مكاسب شخصية. ولكن الواقع يختلف بعض الشيء حين نجد بعض هذه الألعاب التقليدية يؤدي إلى الربح أو الخسارة المادية، كالرهان في ألعاب الرماية والسباق ونحو ذلك. ففي مثل تلك المسابقات كان يحق للاعب الفائز الحصول على مكاسب مادية من اللاعب الذي خسر في حلبة المنافسة.

واللعب من الظواهر الاجتماعية التي حظيت باهتمام الباحثين في مختلف العلوم الإنسانية، كالاجتماع والأنثروبولوجيا والسياسة والاقتصاد وعلم النفس والتربية. كما حظيت هذه الظاهرة باهتمام المؤرخين الذين لم يغب عن بالهم رصدها وتوثيقها. وأما الأدباء والشعراء فاتخذوا مما يترتب على المنافسة والمباريات في تلك الألعاب موضوعات يتغنون بها في التفاخر والمدح والهجاء والنسيب ونحو ذلك.

وتبعاً لذلك فظاهرة اللعب محاطة برصيد هائل من الأدبيات الإبداعية والعلمية التي لن يتسع المجال في هذا المجلد لتناولها. ولكننا سنقدم نبذة يسيرة عن الأبعاد الاجتماعية والثقافية للألعاب الشعبية وتفسيرها، ومن ثم ربطها بالإطار الاجتماعي والثقافي والبيئي الذي انبثقت منه.

تعددت النظريات التي حاولت إلقاء الضوء على ظاهرة اللعب ووظائفه





وارتباطاته الاجتماعية والثقافية. ومن أقدم هذه النظريات ما يعرف بنظرية الترويح والاستجمام التي ظهرت على يد لازاروس Lazarus عام ١٨٨٣م. تقول النظرية إن اللعب يحقق وظيفة الترويح والاستجمام وذلك بإراحة الأعصاب والعضلات من عناء العمل وأعبائه، فاللاعب وفقاً لهذه النظرية يستخدم العديد من الطاقات العضلية والعصبية والنفسية غير تلك الطاقات التي يرهقها العمل، وعليه تجد الأجزاء المرهقة من جسم الإنسان فرصة للراحة، إذ تتخلص من الكثير من الأحماض والمواد السامة التي تراكمت في جسم الإنسان نتيجة لضغوط العمل ومتاعبه (وافي ١٩٧٨: ١٠٣-١٠٦).

ومن هذه النظريات نظرية سبنسر Spenser المعروفة بنظرية فضل الطاقة أو النشاط الزائد عن الحاجة. وهي تنظر إلى اللعب باعتباره آلية للتخلص من النشاط أو الطاقة الزائدة التي لا بد من التخلص منها، حتى يحافظ الكائن على توازنه الجسمي والنفسي. ونتيجة لذلك يلاحظ أن الصغار أكثر ميلاً -مقارنة بالكبار- للعب، إذ لا يجد الصغار من وسائل ينفقون فيها طاقاتهم سوى اللعب، بينما يوجه الكبار الكثير من طاقاتهم لكسب الرزق. فالصغار قد زودوا بهذه الحركات التلقائية غير الجدية (اللعب)، ليستطيعوا بواسطتها التخلص من تلك الطاقة التي يؤدي عدم الإفراج عنها إلى مخاطر عضوية على جسم الإنسان (وافي ١٩٧٨: ١٠٦-١٠٧).

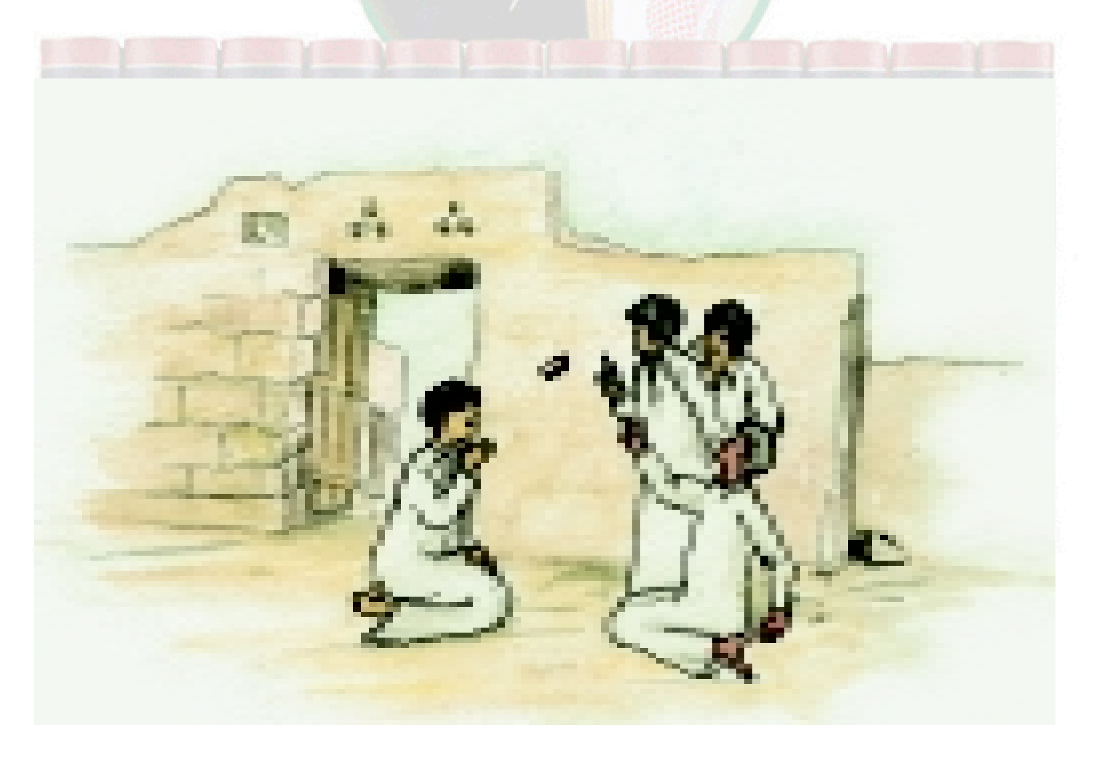
ومن هذه النظريات أيضاً ما يعرف بنظرية التلخيص أو الاسترجاع والتخلص من الميول الفطرية البدائية. وتقوم هذه النظرية على فكرتين أساسيتين: إحداهما تتصل بأصول أنواع اللعب ونشأتها وتطورها. أما ثانيتهما فتتعلق بوظيفة ظاهرة اللعب. فقد أكدت هذه النظرية على تنوع الألعاب واختلافها باختلاف أعمار الأطفال، إذ تتطلب كل مرحلة من مراحل عُمر الطفولة نوعاً معيناً من الألعاب. كما أكدت على وجود صلة وثيقة بين ما يمارسه الأطفال من ألعاب، وبين تلك الأعمال الجادة التي كان يمارسها الإنسان في مراحله التاريخية الأولى.

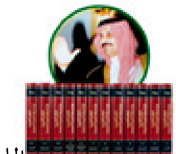
فالفكرة الأولى من النظرية تشير إلى أن اللعب الذي يمارسه الأطفال، ليس إلا تجسيداً ومحاكاة وتقليداً لمظاهر النشاط والجدية التي يزاولها الإنسان خلال دورة الحياة. فاللعب يلبي عند الأطفال ميولاً فطرية موروثة. فكما يرث الأطفال عن





أسلافهم خصائص معينة، يرثون أيضاً عنهم تلك المظاهر الحياتية (الأعمال الجدية المهمة)، التي ساعدت الإنسان على التكيف مع إطاره البيئي كالصيد والتقاط الثمار أو الزراعة ونحو ذلك. وتؤكد هذه النظرية على أن الميل إلى مزاولة هذه الأعمال والاستعداد لمزاولتها، ينتقلان إلى الأطفال عن طريق وراثتهم لصفات النوع البشري. كما أن الميول تظهر لدى الأطفال مرتبة حسب ظهورها في النوع البشري. فينتقل إليهم عن الأدوار الأولى للإنسان الميل إلى الصيد والقنص، وعن الأدوار التالية الميل إلى تربية الدواجن، وتكوين الجماعات، وبناء أو تأليف الأسر وتشييد المنازل، وإقامة المزارع. وينظر إلى هذه الميول، وفقاً لهذه النظرية، بوصفها أساس كل الألعاب لدى الأطفال. فهي التي تدفعهم للقيام بتلك النشاطات غير الجدية (اللعب بكافة أنواعه)، والتي تمثل أو تلخص مجمل النشاطات الجدية التي مارسها الإنسان عبر العصور التاريخية المختلفة. فألعاب الأطفال في السنوات الأولى من حياتهم، تعد امتداداً لتلك النشاطات الحقيقية التي مارسها الإنسان الأول في المراحل البدائية من تاريخ البشرية كالصيد، والقنص، والتقاط الثمار. أما ألعاب الأطفال في السنوات اللاحقة لسنوات الطفولة المبكرة



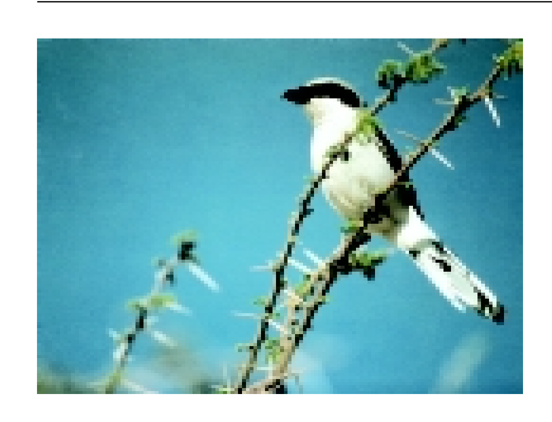




فهي امتداد لتلك النشاطات التي سادت في المراحل اللاحقة للمرحلة البدائية من تاريخ البشرية.

أما الفكرة الثانية التي دارت حولها هذه النظرية، فتتعلق بوظيفة ظاهرة اللعب التي تتمثل في تخليص الأطفال من هذه الميول الوراثية، التي لم تعد تتناسب مع طبيعة الحياة المعاصرة المتميزة بالعديد من مظاهر النشاط المتنوع، والمتسم باتساع نطاق التخصص وتقسيم العمل. فممارسة الأطفال لتلك الألعاب وسيلة لإشباع تلك الميول من جانب، والتخلص منها من جانب آخر. فممارسة الألعاب تغذي تلك الميول وتشبعها، الأمر الذي يفضي بالضرورة إلى تلاشيها تدريجياً، بحيث تفقد قوتها في توجيه سلوك الطفل. فالطفل الذي يمارس في سنيه الأولى لعبة الصيد التي لا تخلو من القسوة على الحيوانات أو الطيور، يلبّي بذلك نزعة أو ميولاً ورثها من إنسان المرحلة البدائية.

ومع تكرار ممارسة هذا النشاط تقل تدريجياً أهميته في نظره مع تدرجه العمري، حتى يقلع عنه نهائياً، لأنه لا يتناسب مع طبيعة الحياة التي يعيشها. فالإنسان لم يعد محتاجاً إلى الصيد لتأمين قوته، بل أصبح بدلاً من ذلك ينظر إلى



ذلك النشاط بوصفه عملاً غير إنساني لما ينطوي عليه من القسوة على الحيوانات والطيور الوديعة. ووفقاً لهذا المنظور فإن كل نوع من الألعاب يساعد الأطفال على التخلص من ميل أو آخر من هذه الميول، حتى يأتي على آخر هذه الميول في أواخر مرحلة الطفولة التي تمثل مرحلة التحول من الحياة غير الجدية إلى الحياة الجدية، بعد أن تخلص -عن طريق الألعاب- من تلك الميول التي تتعارض تلبيتها ومتطلبات الحياة الجدية الراهنة (وافي ١٩٧٨: ١٠٨-١١٢).

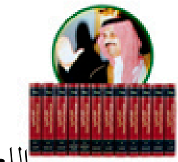
ومن تلك النظريات ما يعرف بنظرية الإعداد والتهيئة لحياة المستقبل لكارل جروس Karl Gross ومفادها أن الوظيفة الأساسية للألعاب هي إعداد الأطفال وتهيئتهم لتحمل الأعباء التي تتطلبها حياتهم فيما بعد مرحلة الطفولة. فباللعب يتدرب الأطفال على الأعمال الجدية التي تنتظرهم وتجعل منهم أعضاء نشطين في



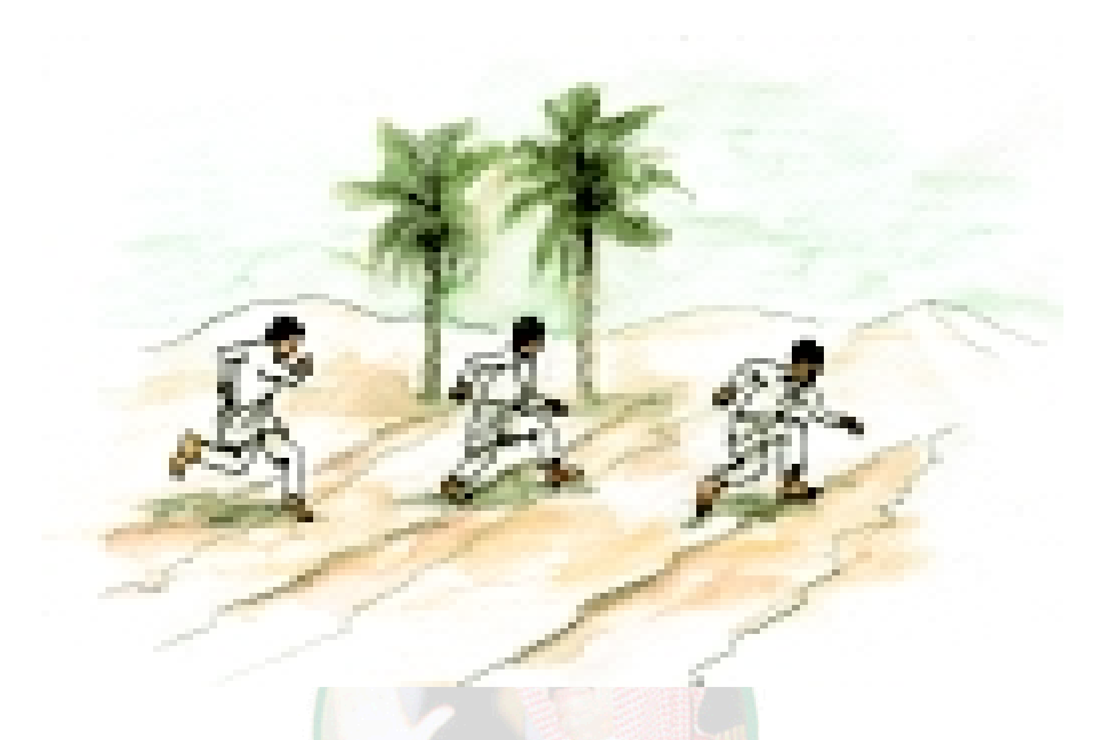


المجتمع. وتــقرر هذه النظرية أن صــغار الجـنس الـبشـري والحـيوانـي مزودون باستعدادات وراثية وميول فطرية تتفق مع طبيـعة حياتهم وتـساعدهم علـى تنفيذ الأعمال الخاصة بهم، إلا أن هذه الميول وتلك الاستعدادات والغرائز، تنشأ لدى الصغــار ضعيفة غــير قادرة على تحقــيق وظائفها بالشكل المناسب. وتكون الحاجة لتدريـبها وتهذيبـها في أمور غير جـدية بواسطة اللـعب أمراً ضرورياً حتى تُعَزَّزَ وتَقْوَى علـى تحقيق الوظائـف الأساسية ومنها الـعمل والنشاط الـهادف. كذلك الحال بالنسبة للنوع، إذ تطول تلك الفترة لدى صغار الإنسان مقارنة بصغار الحيوان للسبب نفسه. وبوجه عام ترى هذه النظرية أنّ الصــغار مزودون بميـول فطرية نــحو الألعاب التي تتجانس مع ما يقوم به الكبار من أعمال، وأن الـفترة الزمنية لـممارسة هذه الألعاب قد تطول أو تقصر وفقاً لطبيعة الطبقــة والنوع الذي ينتمي إلــيه الصغار (وافي ١٩٧٨: ١١٣-١١٥).

ومن هذه الـنظريات نظريــة كارت Cart المعروفة بنظرية النمو النـفسي، إذ يرى أن اللعب يقوم بوظيفة أساسية تتمثل في تنمية أعضاء الجسم والجهاز العصبي، مما يمكِّن هذه الأعضاء من أداء وظائفها علــى الوجــه المنــاسب. وعلــى وجه العموم، تقرر هذه النظرية أن الأعضاء في مــرحلة الطـفولة لابد لــها من أن تُستخدم أو تستثار بواسطة اللعب لكي تتطور وتقوى وتنمو، حتى تصبح قادرة على أداء وظائفها الطبـيعية في المراحل المتتالـية من عمر الإنســان. فأداء تلك الأعضاء لوظائفها يساعدها على النمو المستمر. وترتكز هذه النظرية على الفكرة البيولــوجية المشهورة القائــلة إن وظيفة العضو تساعد على تكامله. فعلى سبيل المثال: عندمــا يولد الطفل يكون مــخه غير قــادر على أداء وظيــفته العضــوية لافتقاده للأغشية الميلينية، تلك الأغشية التي تنمو تدريجياً عندما تتكرر استثارة المخ، بأدائه لما يقوم به من وظائف، مما يجعل تلــك الأغشية تنمو وتسهــم في تكامل التكوين العضوي للمخ. وكذلك الحال في أعضاء الجسم الأخرى. فأصبح من البــدهي أن ممارسة اللــعب بشكل متكرر يؤدي إلى نمو عضلات الجسم، مما يؤدي إلى رفع قدرتها في تحقــيق ما يناط بها من وظائف. ويتفق هــذا تماماً مع ما يقرره علم وظائف الأعضاء الذي يؤكد على أنه كلما تكرر استخدام العضو لأداء وظيــفة ما، ازدادت قدرتــه على أدائها، لأن تــكرار الممارسة يــرفع من اللياقة الجسمية والفكرية، مما يجعل أداء







الأعضاء لوظائفها أمراً ميسوراً. ومن هنا تلتقي هذه النظرية مع نظرية الإعداد والتهيئة للحياة، إذ كل منهما يركز على أهمية اللعب في جعل الطفل مهيئاً للقيام بأعباء حياة المستقبل. فاللعب يخلق لدى الطفل الاستعداد النفسي والجسمي والاجتماعي الضروري للقيام بتلك الأعباء في المراحل اللاحقة لمرحلة الطفولة (وافي ١٩٧٨: ١١٥-١١٧).

ومن هذه النظريات ما يعرف بنظرية التوازن، التي قدمها كونارد لانج Konard Lange. ومفادها أن لدى الإنسان ميولاً متعددة، بعضها يتم إشباعه وتلبيته من خلال الأعمال الجادة للإنسان، وبعضها -الذي لا تلبيه تلك الأعمال الجادة- لا بد من تلبيته من خلال الألعاب وممارسة الهوايات المتعددة. ومن خلال ذلك يتحقق التوازن بين قوى الإنسان النفسية، الأمر الذي ينعكس على صحته العامة ونجاحه في تأدية ما يناط به من أعمال. فالطالب أو الموظف مثلاً، كلاهما لديه من الميول المتعددة والكثيرة ما لا يمكن تلبيته من خلال ما يقومان به من أعمال جادة، بل لا بد لهما من ممارسة هوايات وألعاب بعيداً عن نطاق أعمالهما الجدية، كالصيد أو الجري أو السباحة أو ما شابه ذلك، حتى يشبعا تلك الميول التي لا تشبعها أعمالهما الجادة. فينعكس أثر

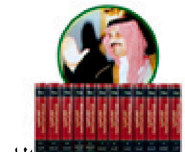




ذلك على توازنهما الشخصي والنفسي، ويساعدهما على تحقيق أعمالهما الجادة بكفاءة وفعالية فائقة. أما في حالة عدم تلبية تلك الميول، فإن أعضاء الجسم ستمر بحالة من عدم التوازن المتمثلة في صنوف من الكبت والاضطرابات. ويلاحظ أن هذه النظرية لا تنظر إلى اللعب بوصفه ظاهرة خاصة بمرحلة الطفولة، بل تعد ذلك شيئاً ملازماً للإنسان في مراحل عمره كلها (وافي ١٩٧٨: ١١٧).

ويتشابه مع هذه النظرية، إلى حد ما، ما يعرف بنظرية التنفيس أو التفريج أو التهدئة التي قدمها العالم كارت Cart، صاحب نظرية النمو النفسي سالفة الذكر. ومفادها أن الإنسان يميل إلى اللعب، بصفته وسيلة لتلبية العديد من استعداداته وميوله التي كبلتها وقيدت سبل الوفاء بها العديد من النظم الاجتماعية. ومن هنا ينظر إلى أن الإنسان إنما زود بالميل إلى اللعب ليتاح له من خلاله أن يلبي ما قد يتعارض مع ما تفرضه النظم الاجتماعية من سلوكيات. فالميل للقتال قيدته النظم الاجتماعية ولكنها أباحته في حدود ضيقة، كالدفاع عن النفس والعرض والمال ونحو ذلك. ولذا فممارسة الصيد، كأحد مظاهر اللعب، يلبي ذلك الميل ويرضيه بطريقة غير جدية، فتخف وطأته. ومثل ذلك ألعاب الملاكمة والسباق وغيرها من ألعاب القوى المرتكزة على فكرة التغلب على الند (وافي ١٩٧٨: ١١٧-١١٩).

هذه النظريات كلها دارت حول ماهية اللعب في حد ذاته، وما يعنيه اللعب للاعب نفسه. أي اقتصرت على الدوافع البيولوجية والنفسية المترتبة على اللعب، أو الناتجة عنه دون الذهاب إلى ما هو أهم وأبعد من ذلك لاكتشاف ارتباطات اللعب الثقافية والاجتماعية. ومن هنا نجد أنّ بعض العلماء، ممن بحثوا في ظاهرة اللعب، يرى الظاهرة شيئاً أبعد مما دارت حوله تلك النظريات السابقة. ولعل أبرز من يمثل هذا الاتجاه عالم الأنثروبولوجيا الفرنسي جوهان هوزينقا Johan Huizinga. فقد قدم في عام ١٩٣٨م دراسة عن دور اللعب في الثقافة والحضارة، عارض فيها الأطروحات النظرية السابقة، وقدم تفسيراً ثقافياً للّعب، نظر فيه إلى أن الثقافة والحضارة بكاملها مشتقة ومتولدة عن اللعب (Huizinga 1950: 2-4). فقد لاحظ أن جميع تلك النظريات عن ظاهرة اللعب لم تتجاوز الحدود البيولوجية والنفسية للظاهرة لتنفذ إلى دلالات أكثر أهمية مما





دارت حوله من وظائف وآثار. ولذلك وقف هوزينقا موقف الند من تلك النظريات، التي لم تستطع برؤيتها ومناهجها الكمية إدراك الأبعاد الثقافية والحضارية لظاهرة اللعب.

وقد وجد هوزينقا أن العديد من محاولات النظريات لتفسير ظاهرة اللعب اقتصرت على تحديد الوظيفة البيولوجية للعب. فهي تشترك في رؤية أو فكرة واحدة، هي افتراضها أن اللعب لا بد أن يقدم أو يؤدي شيئاً ليس هو اللعب في حد ذاته، أي لا بد أن يكون له وظيفة بيولوجية. فجميعها تنطلق من السؤال القائل: لماذا يلعب الإنسان؟ وما نتيجة ذلك له؟. وقد جاءت إجابات تلك النظريات -بطبيعة الحال- جزئية ومتداخلة مع بعضها، بحيث لن يؤدي قبولها إلى الوصول أو الاقتراب من الفهم الصحيح لمفهوم اللعب ودوره الثقافي والاجتماعي. فجميع تلك النظريات لا تمثل إلا جزءاً من الإجابة، كما أن ما أتت به كل واحدة منها لا يمثل تفسيراً حاسماً أو منافساً لغيره من التفسيرات الأخرى لسائر النظريات البيولوجية. ومعنى ذلك أن قبول التفسير الذي قدمته إحدى تلك النظريات لا يمكن أن يعزل صحة ما أتت به بقية النظريات من تفسير، أو أن يضع أو يجمع تلك التفسيرات ويوحدها في وحدة نظرية ذات مستوى عال تضم شتات سائر تلك النظريات البيولوجية والنفسية. وذلك ناجم عن اهتمام تلك النظريات المحدد بماهية اللعب، وماذا يعني للاعب، ومعالجة تلك الأسئلة بالطرق الكمية للعلوم التجريبية دون الاهتمام، بادئ ذي بدء، بالجانب النوعي العميق لظاهرة اللعب، أي القيمة الجمالية العميقة للّعب، الأمر الذي أدى بتلك النظريات إلى إهمال الوظيفة الأساسية للّعب. فجوانب اللهو والمتعة والمرح والناحية العاطفية في اللعب لم تنل حظها من الاعتبار من قبل تلك النظريات البيولوجية، في حين أن تلك الأبعاد تمثل محور الوظائف النوعية والثقافية لظاهرة اللعب.

ومن هنا يرى هوزينقا أن تلك النظريات، فيما قدمته من تفسيرات بيولوجية، لا تستطيع الإجابة عن أسئلة من مثل: لِم يحبو الطفل سعيداً؟ ولِم ينسى المقامر نفسه في غمرة اللعب؟ وغيرها من الأسئلة التي تتطرق إلى الجوانب النوعية للعب كاللهو، والسرور، والمتعة، والبهجة، والعاطفة، والغضب، والاستيعاب، وغيرها من العمليات

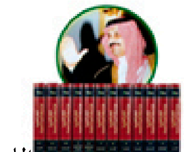




المترتبة على اللعب، التي يرى هوزينقا أنها تمثل الجوهر الحقيقي لقيمة اللعب. وفي ضوء هذا الفهم أسس هوزينقا نظرية ثقافية للعب تقاوم جميع النظريات النفسية والبيولوجية وتنافسها. نظرية مفادها أن اللعب هو العامل المحوري الذي تكونت من خلاله الثقافة والحضارة الإنسانية بشتى مظاهرها. ويؤكد على أن اللعب قد ظهر قبل الثقافة، بل صاحب نشأتها وترعرعها، وانتشر منذ البداية من خلالها حتى عصورنا المتأخرة. ويرى هوزينقا أن اللعب لم يترك مظهراً من مظاهر الحياة إلا غزاه وتخلله شأنه شأن اللغة، والقانون، والطقوس، والشعائر، والحرب، والفنون، ونحو ذلك.

وقد دلل هوزينقا على رؤيته بالكثير من الشواهد في تلك المجالات المستقاة من عدد كبير من الحضارات الإنسانية. ومن الأمثلة التي قدمها للتدليل على أن جميع مظاهر الثقافة هي استجابة لعامل اللعب، ما يتعلق بظاهرة اللغة التي استخدمها الإنسان وسيلةً للتواصل والتفاهم والتعليم وإصدار الأوامر. فاللغة مكنت الإنسان من التمييز، والتعبير عن الأشياء وتسميتها. وبتسمية الأشياء اهتم الإنسان بها وأعلى من شأنها. فعندما يلقي الإنسان خطبة فهو يستخدم العديد من العبارات التجريدية، وخلف كل تعبير مجرد تكمن أوضح الاستعارات، وكل استعارة لا تعدو أكثر من تلاعب بالألفاظ. فتعبير الإنسان عن الأشياء وتكوينه للمفاهيم المحددة لها أمر خلاق تتجلى فيه الروح المعنوية، كما هو الحال في ممارسة الإنسان للعب. وكذلك هو الحال في الطقوس والشعائر الخرافية لدى المجتمعات البدائية التي تُمارس بروح اللعب ومعنوياته، مما يضمن الأمن والسلام من المخاطر. وعليه فإن الإنسان في لغته وتصوراته يخلق عالماً شاعرياً ثانياً إلى جانب العالم الطبيعي بواسطة الروح المعنوية والمرح ونحو ذلك من الجوانب المترتبة على اللعب.

ومن هنا فإن هوزينقا يرى أن أصول العوامل الغريزية للحياة المتحضرة، مثل الأساطير والطقوس والقانون واللغة والنظام والتجارة والربح والفن والشعر والحكمة والعلوم، تعود جميع جذورها إلى الروح الأساسية للعب، مؤكداً في كل ذلك أن روح المنافسة المرحة -كدافع اجتماعي- أقدم من الثقافة ذاتها، كما أنها سيطرت وتسيطر على جميع مظاهر الحياة. فالشعر قد ولد في اللعب وازدهر في اللعب، كما أن الفلسفة والحكمة وجدتا تعبيرات وأشكالاً أخذت مباشرة





من المنـافسات. وكذلـك بنيت قواعـد الحرب على أنماط اللعب. ومن هنا كان علينا أن نستنتج أن الحضارة في أشكالها ومظاهرها الأولى خرجت لـلوجود في شكل اللَّـعِب أو كلُعَب، كمـا أنها لم تفارقه أبداً (173 :1950).

ويؤكد هوزينقا أن المجتمع الروماني ما كان له أن يعيش من دون الألعاب، فهـي ضرورية لوجـوده، لأنها ألعـابٌ مقـدسة. كـما أن حقـوق النـاس في ممارستها، كانت حقوقاً دينية. فوظيفتها الرئيسية ليست مـجرد الاحتفال بالثروة التي حققتها المجتمعات المحلية، بل في تقوية وتعزيز ما يضـمن الثروة مستقبلاً بواسطة تلك الـطقوس والشعائر. كما يؤكد هوزينقا على وجود عنصر اللعب، بوضـوح شديـد في الآداب والـفنـون الرومانية (166 :1950).



وإذا كان الـلعب هـو الذي شـكل الحضارة الإنسانية في عهودها القديمة حتى القرن الثامن عشر، فما دور اللعب فـي عصرنا الراهن؟ يثير هوزينقا، في نهاية كتابه، هذا السؤال ليوضـح أن اللعب، منذ القرن التاسع عشر، فقد العديد من عناصره التي كانت تميزه في القرون السابقة (190 :1950). ويؤكد أن الرياضة في الحياة الاجتماعية المعاصرة احتلت مكاناً جانبياً أو جزئياً مستـقلاً عن العملية الثقافـية. فالمنافسات العظيمة في الثقـافات القديمة تشكلت بوصفها جـزءًا من الاحتفالات الديـنية، وكان يـنظر إليـها كنشـاطات ضرورية لتحقيق السعـادة والصحة. أما في عـصرنا الـراهن فـإن هذه الرابـطة والعلاقة الدينية للألعاب قد ضعفت إلى حد كبير، حيث أصبحت الرياضة دنيوية لا دينية وليس لها أي رابطة عضوية ببناء المجتمع، خصوصاً بعدما قُررت وفُرضت من قـبل الحكومـات. ومهما كـان من تطورات في مجـال الرياضة والتشجيـع عليها، فإن هوزينقا يرى أنه لا الألعاب الأولمبية أو الرياضية المنظمة في الجامعات الأمريكية، ولا المنافسات الرياضية الدولية قد تمكنت، ولو في حـدود ضيقة، من تحويل الرياضة إلى نشاط إبداعي أو خلاق للثقافة. فعلى الرغم من أهميتها للاعبين



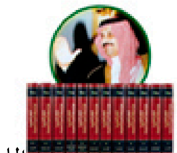


والمشاهدين، ظلت الرياضة عقيمة، بسبب تعرض عنصر اللعب المعروف قديماً إلى ضمور وتلاشٍ كليٍّ في زمننا المعاصر (1950: 198).

ويؤكد هوزينقا في كتابه على أن الحضارة الحقيقية لا يمكن أن تخلق أو توجد في ظل غياب عنصر لعب محدد، لأن الحضارة تفترض مسبقاً حدوداً وقدرة على ضبط الذات وعدم الخلط بين مزايا واتجاهات اللعب مع الأهداف العالية والسامية. فالحضارة إذن تتطلب لعباً عادلاً، وما اللعب العادل سوى شكل من أشكال الإيمان العميق بالمساواة معبر عنه بشكل من أشكال اللعب. وحتى يكون اللعب قوة خلاقة للحضارة، فلا بد أن يكون عنصر اللعب خالياً من أي أهداف أخرى. وعليه ألا يتكون من معايير خاطئة أو خفية محددة عقلياً أو إنسانياً أو عقائدياً. وألا يكون غطاء لأهداف سياسية أو ستراً لمظاهر خاطئة مما يبعد اللعب عن صبغته الأساسية التي مثلت قديماً العامل المحوري الذي ترعرعت حوله الحضارة والثقافة الإنسانية (1950: 211).

**وظائف اللعب.** كانت تلك أهم النظريات التي حاولت تفسير ظاهرة اللعب. ومهما يكن بينها من تشابه أو اختلاف، فالأمر المؤكد هو أن اللعب يعد من الظواهر الاجتماعية والثقافية التي لم تخل منها حضارة أو ثقافة معينة عبر مراحل التاريخ الإنساني. فقد لازمت ظاهرة اللعب الإنسان في مختلف مراحل عمره، ويذكر في هذا الصدد أن الألعاب بدأت (وجدت) مع وجود الإنسان، وواكبت نشأته وصاحبت تطور حياته في حله وترحاله، كما سايرت طفولته وشبابه وكهولته. فحيثما وجد الإنسان أحس بحاجته إلى اللعب، سواء أكان طفلاً أم شاباً أم كهلاً، لأن اللعب يمثل جانباً مهماً في حياة الفرد وتكوينه، فضلاً عن أنه يفي بمتطلبات رغباته، لما له من تأثيرات إيجابية تعود على الأفراد والجماعات بالنفع والفائدة (الطابور ١٩٩٠: ٢٧).

ويؤكد علماء الاجتماع والأنثروبولوجيا، الذين اهتموا بتفسير الظواهر الاجتماعية من خلال آثارها ووظائفها، أن وجود أي عنصر ثقافي أو ظاهرة اجتماعية في ثقافات مختلفة والاستمرار فيها، يمكن أن يعدّ برهاناً على إيجابية ذلك العنصر الثقافي للأبنية الاجتماعية التي وجد واستمر فيها. ويصدق هذا الافتراض، إلى حد كبير، على ظاهرة اللعب التي لم تخل منها





حضارة إنسانية في أي مكان أو زمـان. ومن هـذا المنطلـق نجد أن العـديد من الكتابات التي تناولت ظاهرة اللعب تؤكد على وجود العديد من الوظائف النفسية والتربوية والثقافية والاجتماعية للعب. ومع أنـنا لسنـا هنا في مـجال الرصـد التحليلي والشمولي لوظائف اللعب، إلا أننا سنكتفي بالإشارة السـريعة إلى أهم تلك الوظائف.

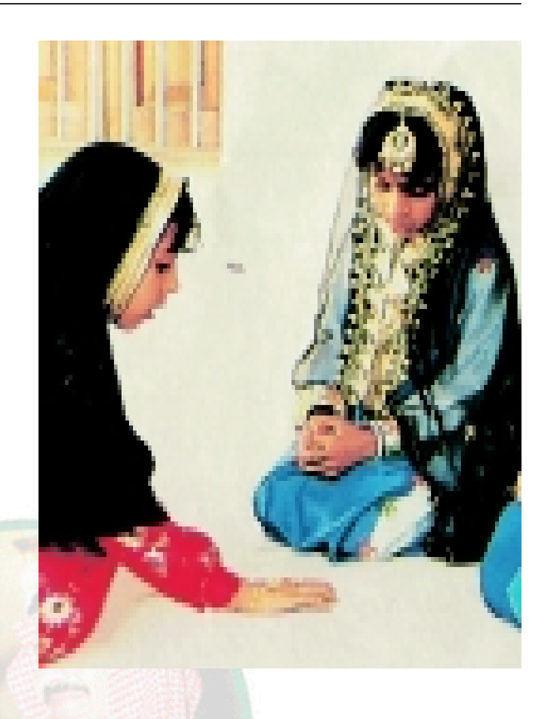
فعلى المستوى النفسي يؤكد العديد من الدارسين أن لـلعب أثراً عميقاً فـي شخصية اللاعب بمختلف جوانبها. فهو ينمـي العديد مـن العملـيات النفـسية كالانتباه، والملاحظـة، وضبط النفس، والتفكير السريع، وتنمية الخيال، وتقوية الحس النغـمي، وقوة الذاكرة، وتطـور العاطفة. كمـا يقوي الثقة في النفس، وتحقيق الـرغبة في التعبيـر والرغبة في التقدير. كما يجد الفرد في اللعب متنفساً وفرصة للتعبير عما يختلج في النفس، مما يؤدي به إلى الشعور بالسعادة والسرور وبعث روح الكفاح والعمل، فيـنعكس أثر ذلك عـلى كفاءته الإنـتاجية. كما يشكل اللعب عنصراً مهماً في طرد الملل وإبعاد الكلل بتخليص الإنسان من الطاقة الزائـدة، وتخفيـف العناء مـن الأعباء اليومية للـحياة. كما أن للعب أثراً في تشـكيل الـشخصـية المتكـاملة لـلفرد وتنميتها. ولهذا كله فالألعاب (في رأي كثير من علماء النفس) وسيلة مهمة من وسائل العلاج النفسي، وهي إذا أُحسن استغلالها أعادت التوازن إلى شخصيات الصبية الذين فقدوها لسبب من الأسباب وقضت على كثير من العقد النفسية التي تتولد عادة في الصبية الذين ينشأون في بيوت مـضطربة أو فـي بيئات فاسـدة» (جوهـر ١٩٦٤ : ٧). ويؤكـد بعـض الدارسين على اتفاق:

> كلمة علماء النفس والتربية المحدثين على أن اللعب يعتبر ضرورياً للأطفال لا سيما في سن الطفولـة المتأخرة. وتشير الدراسات الخاصة بعلم النمو، أنه عن طريق اللعب يمكن اكتشاف شخصـية الطفـل ومعرفة اتجـاهاته المستقبلية في فترة مبكرة.. كما يعتبر اللعب مؤشراً لـمعرفة تركيبة الطفل ومحدداً لمعرفة مزاجه، كما أنه يمكن من خلاله كشـف الهوايات والميول والاتجاهـات والرغـبات (الطـابور ١٩٩٠ : ١).

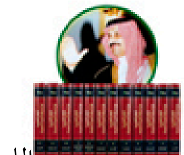
أما عـلى المستـوى التربـوي، فقد لوحظ أن الألعاب -نظراً لما تحمله وتقوم عليه من القيم والمعاني الحميدة والسامية- ذات فوائد تربوية، وعائد إيجابي أخلاقي







وتعليمي، حيث تنمي في الصبي المعاني السامية كالأمانة والشجاعة والصدق. كما أن لها فوائد تعليمية، حين يتعرف الطفل على الحياة من حوله من خلال ما تحمله أو تحتوي عليه الألعاب من قواعد ومعان لا بد منها (الطابور ١٩٩٠ : ٣). كما يساعد اللعب على النمو الخلقي والبدني والجمالي للأطفال، ويكسبهم العديد من الخبرات. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال تطور اللعبة لدى الأطفال باختلاف مراحل النمو. وتختلف الوظائف التربوية للعب باختلاف طبيعة الألعاب ذاتها. فهناك ألعاب تنمي في الصبيان القدرة على الابتكار، ويمكن ملاحظة ذلك من خلال قيام الصبي بصنع ألعابه وتطويرها والتفنن في اختيار أدواتها وتمييزها عن أدوات غيره. وهناك ألعاب تساعد على غرس المعاني الطيبة والحميدة كالأمانة والصدق لدى الصغار من خلال التزام اللاعبين بقوانين اللعب وشروطه، خاصة تلك الألعاب المتميزة بدقة قوانينها وتعدد أدوارها. كما أن منها ما يعوِّد اللاعبين الصبرَ والمثابرة أثناء ممارسة اللعب، كألعاب القوى التي تتطلب من اللاعبين قوة جسمية ولياقة بدنية، تقوم بدور كبير في الفوز بها كالسباق والمصارعة. ومنها ما يعوِّد اللاعبين قوةَ العزيمة وضبط النفس والجرأة وعدم الخوف والإقدام كتلك الألعاب القائمة على البحث عن الأشياء في حلك الظلام أو في الماء، ومنها ما يعوِّد الطفل الاعتماد على النفس كألعاب السباحة والغوص في الماء. كما أن منها ما يساعد على النمو الثقافي والمعرفي لدى الأطفال كألعاب الأحاجي والألغاز. ومنها ما ينمي مهارات النطق الصعب للكلمات التي يصعب نطقها نتيجة لصعوبة مخارج حروفها، كالألعاب اللفظية التي قد يستخدمها أحياناً الكبار في الأسرة، للتعرف على مشكلات النطق لدى صغارهم في سن مبكرة، حتى يمكن تلافيها وعلاجها من خلال حمل الأطفال الذين يعانون من مثل تلك





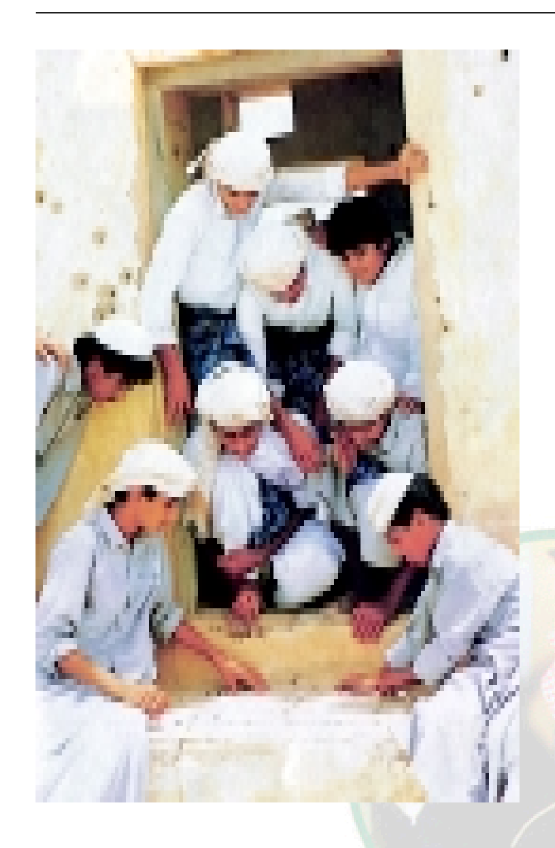
المشكلات علـى ترديد كلمات من هذا النوع، من شأنـها التخفيف من معانـاة أطفالهم منها مستقبلاً. ومنها ما يساعد على تـنمية بـعض العملـيات العقـلية وتطويرها كالتفكير والتركيز والملاحظة، مثل الألعاب التي تنمي الفراسة والقدرة على الحدس والتخمين. ومنها ما يدرّب على الدقة والمنافسة البناءة وتقوية حاسة الـبصـر واللـمس، كـألعـاب الرمـي والتصويب. كما أنه عـن طريق اللعب يستـطيع الإنسان اكـتساب العـديد من الخبرات والمواقف والتـدرب على تبادل الأدوار والأوضاع المخـتلفـة، كالأدوار القيادية في مقابل التبعية، وأوضاع النصر والـربح فـي مقـابل أوضـاع الـهزيمـة والخسارة. ويـنطبق ذلـك على معظـم الألعاب ذات الطابع الجماعي والتنافسي. ومنهـا ما ينمي مـهارات الخفة وتقـوية العضلات وتـنمية المهارات الجسـمية - علاوة على الترويح والاستجمام، خاصة للكبار الذيـن ينفقون جل وقتهم سعـياً خلف مقومات الحياة المعيشية.

أما علـى المستوى الاجتـماعي فقد أصبح من المسلم به أن ظاهرة اللعب تحقق العديد من الـوظائف الاجتماعية المهمـة في تمـاسك المجتـمع وتعـاضد أفراده. فالطابع الجماعـي المميز لغالبية الألعاب وخاصة تـلك الألعاب المتعـلقة بمراحل الـنضـج والرجـولة، وكـذلك الـفرق الرياضية، تـساعد على تخلي اللاعبـين عن روح الأنانية الـتي تتسم بها مرحلـة الطفـولة، لتحـل محلهـا روح التعاون الاجتماعي والألـفة والمشاركة مما يسهم في خـلق جـماعـات الرفاق وتمـاسك الجمـاعة. فجمـاعة اللعـب هي بمثـابة الجماعة الأولـية التي يجد الطفـل نفسه مضطراً لـلالتحاق بها لتحـقيق ذاته من جانب، وليقيـس ذاته من خلال تفاعله مع أقرانه وليحقق مكانـة بينهم بما يبرزه من مهارات مميزة من جانب آخر. ومن هنا يكتسب الطفل النزعة الجـماعية، مما يشكل مدخـلاً له للاندماج، أو لتشربه قواعد ونظم تلك الجماعة التي وجد نفسه عضواً فيها، مما ينمي فيه احترام حـقوق غيره. كـما أن في انخـراط الطفل فـي جماعة اللعب ما يعلي في نفسه من أهمية التعاون والتعاضد والتضحية مع الآخرين في سبـيل تحقيق الأهـداف التي يرتـبط الوصول إليها بتعاونه مع غيره، إذ يبرهن ذلك للطفل على أن التعاون مع الآخرين يمثل أيسر السبل لتحقيق النجاح.

وإذا كان اللعب يمثـل الوسيلة التي تنـمي روح الـتعاون والـتعاضـد لدى الصغار، فإن الـلعب ذاته يساعد أيضاً



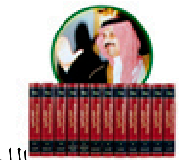




على بناء العلاقات وتقويتها وإذابة الفوارق الاجتماعية بين البالغين.

ويوجد كثير من العوامل في حياتنا العصرية تدعو إلى تفرق الناس في جماعات متباينة نتيجة اختلافهم في الحالة الاقتصادية والمركز الاجتماعي والجنس والتعليم والثقافة، وينجم عن هذا بذور الشك وعدم الثقة والتباغض بينهم، مما يوجد التباعد ويضعف من وحدة الهدف. فاللعب يخلق حالة عامة من الرضا نتيجة للمشاركة فيه، فتختفي الفوارق وتتلاشى بين اللاعبين على اختلاف شرائحهم وانتماءاتهم الاجتماعية. ولا يوجد وسيلة أقوى من اللعب لدعم الصداقة والتفاهم بين الناس. كل هذه القوى بلا شك تؤدي إلى تماسك ووحدة المجتمع (خطاب ١٩٦١: ٢٣).

ومن الآثار الاجتماعية للعب ما يؤدي إليه من احترام القانون. فيتعلم اللاعبون، من خلال اللعب، أن الحرية الفردية في الحياة مقيدة بقيود القانون، الذي يهدف إلى خدمة المجتمع بقدر محافظته على التوازن بين حقوق الفرد وواجبات الآخرين في أي عملية اجتماعية. فاللاعب يمارس اللعبة آخذاً في اعتباره القواعد المنظمة لها، وأن سلوكه يعتبر مقبولاً بمقدار انسجامه مع الأعراف التي تقتضيها اللعبة. ومن أبرز وظائف اللعب الاجتماعية أنه يساعد على تحقيق الضبط الاجتماعي بقدر ما يسهم به في شغل أوقات الفراغ لدى الناشئة، التي يشكل عدم شغل فراغها سبباً مهماً في تفشي أشكال الانحراف والسلوك الإجرامي. «والمدن التي تكثر بها الأندية والملاعب تقل فيها جرائم الشباب» (الأفندي ١٩٨٦: ٩)، كما يؤكد بعض الباحثين أنه:





لما كان اللعب مهماً في بناء الأخلاق القويمة، فهو لا شك يقتل عناصر الجريمة في النفوس، ولذا فإن المؤسسات المعنية برعاية الأحداث، تهتم باللعب باعتباره حليفاً قوياً، ولما كانت الرغبة في اللعب قوية عند الشباب، فاحتمال ظهور الجريمة في المجتمعات التي تنتشر فيها فرص اللعب أقل بكثير من المجتمعات التي تقل فيها هذه الفرص. وقد ظهر من تحليل ٥٠٠ حالة لانحراف الأحداث أن ٩,٧٪ منها فقط كانت فرص اللعب ميسرة لها. ويقرر المسئولون عن الأحداث أن كثيراً من الجرائم والانحرافات تعزى إلى قلة فرص اللعب (خطاب ١٩٦١: ٢٣).

بل إن إتاحة فرص واسعة للّعب، علاوة على ذلك، ذات جدوى اقتصادية مهمة، إذ يشير بعض الدارسين -مؤكداً على الأهمية الاقتصادية للّعب- إلى أن المؤسسات والهيئات التي تدعو لتشجيع اللعب تؤكد أن التوسع في إنشاء الأندية الرياضية، مهما بلغ من التكاليف، يوفر الكثير من النفقات المادية المخصصة لبرامج مكافحة الانحراف والجريمة، وذلك لما لوحظ من انخفاض معدلات الجريمة والانحراف في المدن التي تنتشر بها النوادي والمؤسسات الرياضية (خطاب ١٩٦١: ٢٤).

ومن الأهمية الاجتماعية لظاهرة اللعب تعبيرها عن البيئة الاجتماعية التي تمارس فيها، بكل ما فيها من عادات وأعراف وتقاليد. وكذلك ارتباطها بالجوانب الإيكولوجية (خصائص التكيف) للبيئة الاجتماعية بقدر ما تتطلبه غالبية الألعاب الشعبية من أدوات خاصة مشتقة مباشرة من البيئة المحيطة، مما يدل على تكامل تلك الألعاب مع الإطار الاجتماعي والثقافي الذي نشأت فيه.

**أنواع الألعاب**. تتعدد الألعاب وتتنوع ومن أهمها:

الألعاب الذهنية: تشترك الألعاب الذهنية في اعتمادها على عملية أو أكثر من عمليات الإدراك المختلفة كالملاحظة، والتذكر، وتداعي المعاني، والتفكير، والتحليل، والتعليل، والحكم، والاستدلال، والاستنتاج، وحل المعضلات، وسرعة البديهة، والفطنة، والحذر، ونحو ذلك. فهي تمثل، في الغالب مبارزة عقلية يتحقق الفوز فيها غالباً للاعب الأكثر حذراً وفطنة، والأسرع بديهة ودهاءً. وفي بعض الألعاب من هذا النوع، يحاول كل لاعب استخدام قدراته في إيهام منافسه

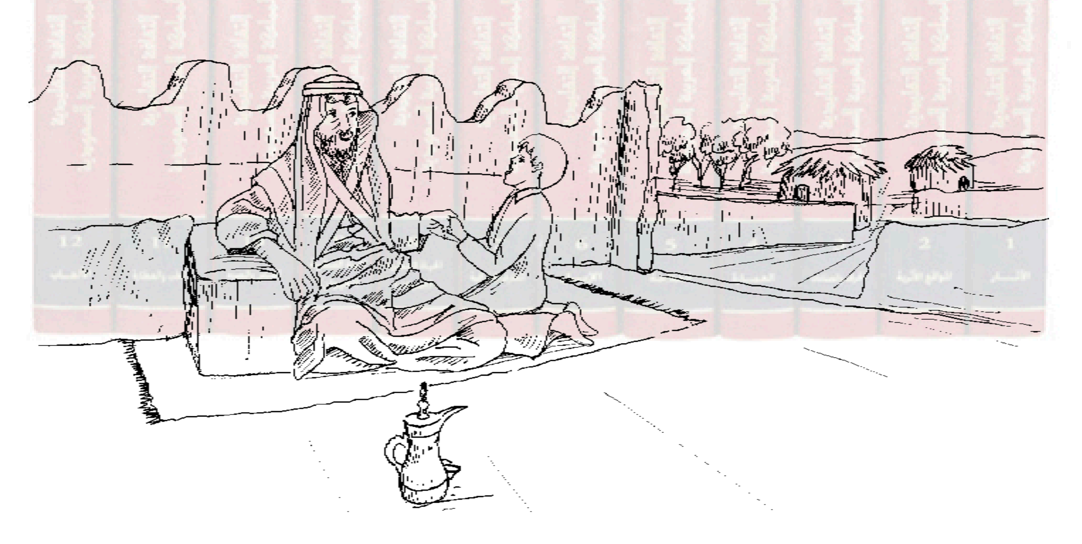






وتضليله ومراوغته ومخادعته حتى يتمكن من التغلب عليه. وفي بعضها شحذ لقدرات الحفظ والاسترجاع والتذكر السريع، فيحالف الفوز اللاعب الأكثر قدرة على حفظ ما تم من حركات ونحوها في كل جولة من جولات اللعبة. ومن الخصائص العامة لهذه الألعاب عدم اقتصارها على جنس بعينه، إذ تمارس من قبل الجنسين كليهما، خاصة من هم في المراحل المتأخرة من الطفولة، والمراحل العمرية اللاحقة بها، ويمكن أن تُدرج تحت هذه الفئة ألعاب الورقة مثل البلوت والكنكان.

الألعاب اللفظية: تعتمد معظم ألعاب هذه الفئة على الفصاحة والقدرة على نطق الكلمات والعبارات ذوات المخارج اللفظية الصعبة أو المتشابهة، وكأن هذه الألعاب تقوم بوظيفة تدريب أعضاء النطق على أداء المهام المنوطة بها، خاصة لدى الأطفال. ومعظم العبارات المستخدمة في هذه الألعاب تمثل أصواتاً ذات مقاطع مجردة من المعاني، يطلب من الأطفال، في المراحل الأولى لنموهم، ترديدها وتقليدها، مما يؤدي إلى تدريب أعضاء النطق لديهم على القيام بوظائفها العامة. كما تساعد هذه الألعاب على الاكتشاف المبكر لعيوب النطق عند الأطفال، وذلك يساعد أسرهم على مراعاة تلك النواقص، ومحاولة







تلافيها قبل استعصائها. من خلال مطالبتهم لأطفالهم بترديد مثل تلك العبارات حتى يتعودوا على النطق الصحيح للألفاظ ذات المخارج الصعبة، أو الكلمات المتنافرة.

وقد تضمنت أشعار العرب الأوائل ضروباً من هذه الألعاب اللفظية مثل قول الشاعر:

وقبر حرب بمكان قفر
وليس قرب قبر حرب قبر

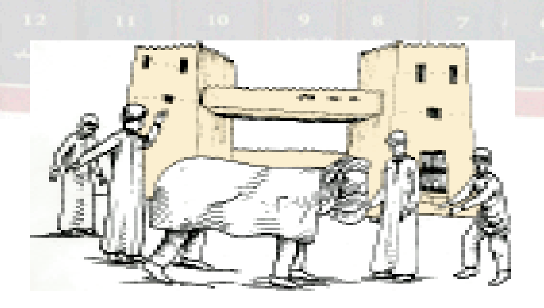
كما أن جزءاً من هذه الألعاب يقوم على ترديد بعض العبارات الكثيرة المتوازنة موسيقياً التي تساعد على قياس قوة الذاكرة وسرعتها لدى الأطفال.

ولعل أبرز ما يميز هذا النوع من الألعاب ارتباطها بالصغار، وإن كان الكبار هم في الغالب الذين ينطقون، بادئ ذي بدء، تلك العبارات أمام الأطفال، ليرددها الأطفال بعد ذلك. كما أنها لا تقتصر على جنس بعينه، بل يلعبها كلا الجنسين من الصغار.

ألعاب المحاكاة والتقليد: تُمثل هذه الفئة مجموعة من الألعاب التي تشترك فيما بينها في قيام اللاعبين الصغار بمحاكاة أو تقليد بعض مشاهد الحياة اليومية والأدوار المختلفة للبالغين. كما تصور ألواناً وضروباً مختلفة من التفاعل والصراع بين الأقوياء والضعفاء، وبين الأخيار والأشرار. وهي بذلك كله تحمل معاني اجتماعية وثقافية متنوعة؛ ففيها إحاطة الأطفال، منذ نعومة أظفارهم بطبيعة الحياة الاجتماعية التي تنتظرهم عندما يتحولون إلى مراحل النضج والرشد (الأسود ١٩٩١: ٥٥-٦١).

إنّ من هذه الألعاب ما يغرس القيم الحميدة في نفوس الناشئة، وبالمقابل ما ينفِّرهم من أنماط مختلفة من السلوكيات المنبوذة بقصد تجنيبهم لها وإبعادهم عنها. وهي فضلاً عن ذلك تشبع الخيال الجامح لدى الأطفال في تقليدهم ومحاكاتهم للكثير من التفاعلات والأدوار التي يرونها ويعايشونها في حياتهم اليومية.

وتتميز هذه الألعاب، بشكل عام، بارتباطها بالصغار أكثر من الراشدين. كما أنها ليست مقصورة على جنس بعينه، إذ تزاول من قبل الجنسين. ومن

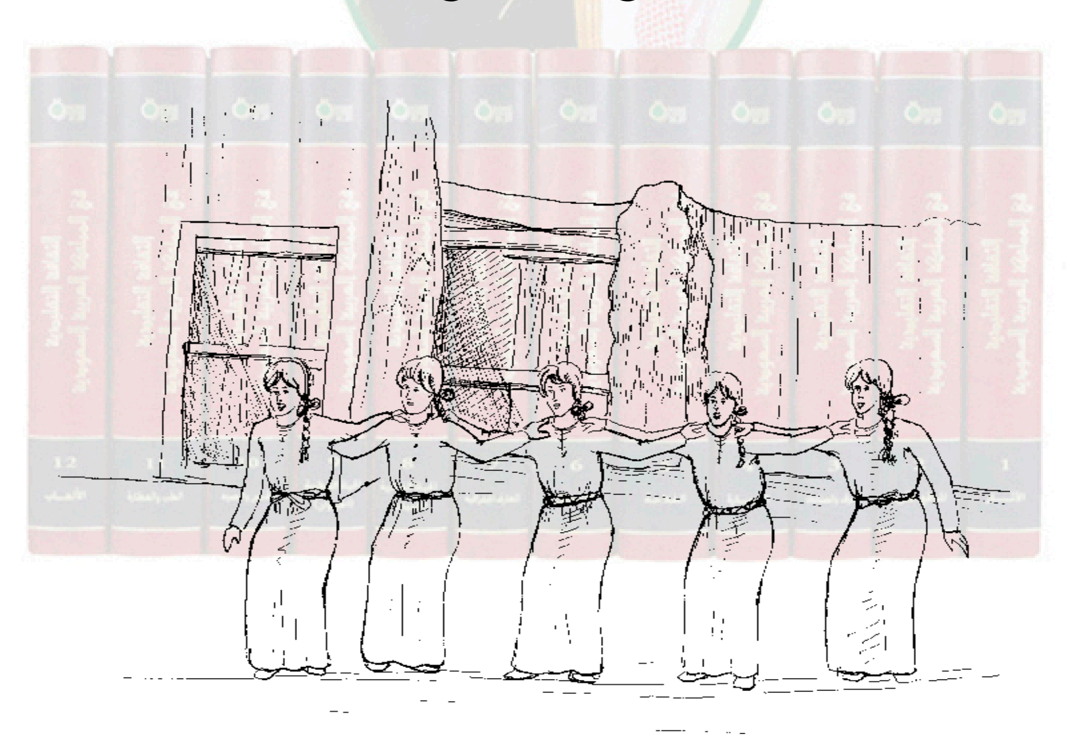


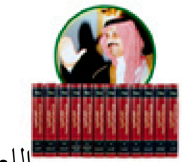




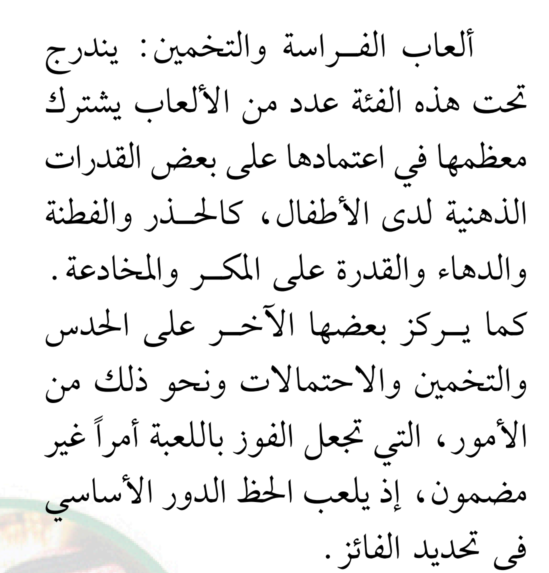
الملاحظ أنّ من هـذه الألعاب ما سمي بأسماء الحيوانات، وربما يدل ذلك على ارتباطها بعالم الأطفال بشكل مباشر دون سواهم. كـما أنه من اليـسير والسَّهـل إسقاط الأدوار التي يقلدها الأطفال على الحيوانات دون سواها.

الألعاب الحركية: تتمثل هذه الفـئة من الألـعاب في تلـك الألعاب الـتي يمارسـها، غـالبـاً، الأطفال مـن كلا الجنسين. وقد تكون بين الطـفل وأحد والديه، أو بينه وبين إخوانه الكبار. أما بعد مرحـلة الطفولة، فـتصبح ألعاب الرقـص أكثر ارتبـاطاً بالفـتيات منـها بالـفتـيان. ويـهدف هـذا النـوع من الألعاب، غـالباً، إلى إدخال الـبهجة والفرح والسرور فـي أنفس اللاعبين. وتعتمد هذه الألعاب في الغالب، على عملية من الملاءمة الدقيقة بين مجموعة من الحركات الرئيسية المنتظمة، يؤديهـا الأطفال جـماعياً. ويـصاحبهـا ترديد مشـترك لمجموعـة من العبـارات ذات المقاطع المتناغمة بنغمة واحدة. وتحمل تلـك العبـارات، في أكثـر الأحيان، مجموعة من المعاني والرموز الثقافية التي تؤكـد على بـعض القـيم، أو تصـور جوانب مختلفـة من الحياة الاجتماعية بكل مـا تحمل من انسـجام وتوازن أو صراع وتغير.





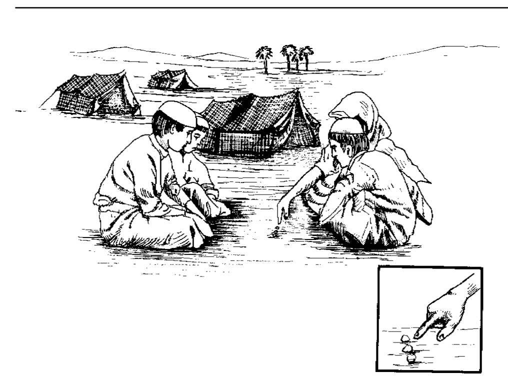




ألعاب الفـراسة والتخمين: يندرج تحت هذه الفئة عدد من الألعاب يشترك معظمها في اعتمادها على بعض القدرات الذهنية لدى الأطفال، كالحـذر والفطنة والدهاء والقدرة على المكـر والمخادعة. كما يـركز بعضها الآخـر على الحدس والتخمين والاحتمالات ونحو ذلك من الأمور، التي تجعل الفوز باللعبة أمراً غير مضمون، إذ يلعب الحظ الدور الأساسي في تحديد الفائز.

وهذا النوع من أكثر الألعاب انتشاراً في المملكة. ويدل ذلك، بلا شك، على ما لمـهارة الفراسـة من أهمـية كبـرى. فالأشخاص الذين يتحلون بهذه الصـفة يتـميزون، عادة، بـدرجات عاليـة من الفـطنـة والدهاء، ممـا يجـعل آراءهم وأحكامهم علـى الأشياء تحظى بالكثير من القبول والترحاب. وقد رفع من شأن الفراسة، أن الحياة التي عاشها الأولون عبر القرون في الجزيرة العربية كانت حياة صعبة، محفوفة بالكثير من مخاطر البيئة الاجتماعية التي تفرض على الإنسان أن يكون حذراً وقادراً على تحمل الأوضاع المتغيرة والظروف القاسية.

ومن هنا جاءت ألعاب الفراسة جزءًا من الثقـافة الاجتماعية التـي تعبر عما للفراسة من قـيمة ثقافية وحضارية في



حياة الإنـسان. وهي ألعاب كـأنما تعد الناشئة للقيام بأدوار جسيمة تتطلبها الحياة في مراحل النضج والرجولة، مما يجعل تحولهم من حياة الصبا والشباب إلى ما بعدها من مراحل أمراً ميسوراً. فيصبحون أكثر قدرة على مواجهة الكثير من المخاطر أو الأحداث المفاجئة.

ويـنـدرج تحت هذا النـوع عدد من الألعاب التي تعـوّد الناشئة قوة الحدس والتخـمين والاحتمالات والتـوقع، مما يفيدهم في حـياتهم، ويساعدهم على معرفة الأماكـن والطرق حيث لم تكن لديهم في الماضـي شبكة طرق معبدة، ولا وسائل مواصـلات حديثة. إضافة إلى أنّ هذه الألعاب تُربي فـيهم الإيمان بالقدر خيره وشره. كما تريهم أنّ الإنسان مهما حاول وفكر وقدر، فالنتائج ليست دائماً مضمونة.

ألعـاب المهارات: تمثـل هذه الفـئة مجموعة مـن الألعاب المتنوعة التـي لا



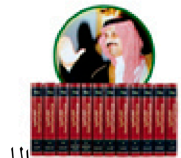


يربطها رابط سوى أنّ ممارستها تتطلب مهارات محددة، تعتمد على الدقة والتحكم في العضلات. ومن يريد إتقانها لا بد أن يدرب عليها من قِبَل من يحذقها، ويعرف خفاياها، لأنّ معظمها ينطوي على عدد من الأدوار والشروط التي لا بد من أخذها في الاعتبار عند مزاولة اللعبة. ويختلف هذا النوع من الألعاب عن الألعاب الذهنية، من حيث نوع المهارة المطلوبة. ففي حين تتطلب الألعاب الذهنية مهارات عقلية صرفة، يُلاحظ أن المهارات المطلوبة في ألعاب المهارات هي حركية وعضلية بشكل عام.

كما يلفت النظر أيضاً عدم ارتباطها بجنس محدد أو سن معينة بل يشترك في مزاولتها الصغار والكبار، النساء والرجال، على حد سواء. وهي أقرب ما تكون إلى الألعاب الهادئة التي لا تتطلب مزاولتها مجهوداً جسمياً كبيراً، أو أماكن محددة، بل يمكن أن تزاول داخل البيوت وخارجها وفي الطرقات والساحات. وبعض هذه الألعاب يغلب عليه الطابع الفردي، خاصة ما يزاوله الأطفال منها، في حين يغلب على بقيتها الطابع الجماعي، خاصة ما يزاوله الشباب والشابات.

ألعاب الرمي والتصويب: يقصد بألعاب الرمي والتصويب تلك الألعاب التي تعتمد المنافسة فيها بين اللاعبين، على مدى الدقة والمهارة والقدرة على تسديد الأهداف، بأسرع وقت أو بأقل المحاولات. فيحدد المتنافسون هدفاً أو أكثر، كقطعة خشب أو حجر ونحو ذلك، على بعد مسافة يتفقون عليها. ثم يتناوب اللاعبون في رمي ذلك الهدف. بحجارة ونحوها، والفائز منهم هو من يتمكن من إصابة الهدف من أول مرة أو بأقل المحاولات.

وتعد ألعاب الرمي أكثر الألعاب شهرة، مما يدل على أهمية الرمي في حياة الناس. ولعل ذلك امتدادٌ للأثر المروي عن الخليفة عمر بن الخطاب # إذ يقول «علموا أولادكم السباحة والرماية وركوب الخيل»، كما فسرت كلمة (القوة) في قوله تعالى﴿وأعدوا لهم ما استطعتم من قوة ومن رباط الخيل﴾ (الأنفال: ٦٠) بالرمي. فبالرمي يستطيع الإنسان







تأمين بعض حاجات قوته، وذلك باصطياد الطيور والحيوانات البرية. كما أنه وسيلة مهمة للدفاع عن النفس أو النيل من العدو في الحروب والمنازعات. فلا غرابة، والأمر كذلك، أن نجد عدداً ليس بالهين من الألعاب الشعبية يصور تلك الأهمية، وينمي قدرات الأطفال والشباب على وسيلة حياتية وأمنية تتطلبها مراحل النضج والرجولة. وتجدر الإشارة هنا إلى أن هذه الفئة من الألعاب أكثر ارتباطاً بالذكور منها بالنساء، وهذا يدل على أن مهمة الدفاع وتأمين القوت لحياة الأسرة هي من الوظائف الرئيسية للرجال دون النساء.

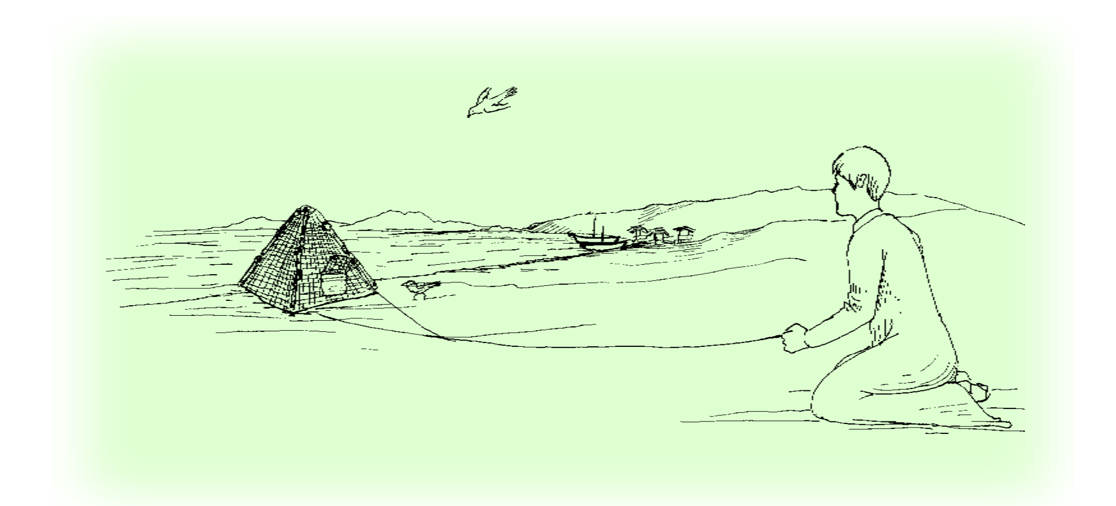
ألعاب القنص والصيد: تندرج تحت هذه الفئة الألعاب التي يمارسها الصبيان والشباب والرجال، بشكل عام، لاصطياد الطيور الصغيرة والموسمية، كالعصافير والغرانيق والحمام. وكذلك صغار الحيوانات، كالأرانب والضبان واليرابيع ونحو ذلك.

وقد تكون بعض وسائل الصيد وطرقه الواردة في هذا النوع من الألعاب ألعاباً، من قبيل التعبير المجازي لا الحقيقي. ذلك أن من هذه الألعاب ما كان يستخدم فعلاً بوصفه وسيلة من وسائل تأمين القوت لدى بعض الشرائح الاجتماعية، وخاصة التي تعيش في البادية أو في القرى. لذا فإن ممارسة هذه الأنواع لا يمكن عدها من قبيل التسلية فقط، بل عمل جاد يستهدف تأمين ما يحتاج إليه الإنسان من قوت وغذاء.

ويلفت النظر أن هذه الألعاب تشترك مع ألعاب الرمي والتصويب في ارتباط





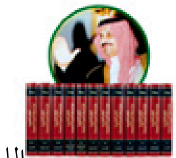


مزاولتها بالذكور غالباً، ولكنها تنفرد عنها بأنها أكثر انتشاراً بين الشباب والرجال. أما الصغار فليس من المعتاد ممارستهم إياها، لما قد يترتب على ذلك من مخاطر إذا مارسها من لا يجيدها. وتأتي معظم مسميات هذه الألعاب من الأداة أو الوسيلة التي تستخدم في عملية الصيد.

ألعاب القفز: تمثل هذه الفئة مجموعة من الألعاب التي يشكل الوثب أو القفز العنصر الرئيسي فيها. وتتطلب هذه الألعاب قدراً كبيراً من القوة الجسمية وخفة الحركة لتحقيق الفوز فيها.

وألعاب القفز، بشكل عام، تحمل في طياتها ما للقفز من أهمية في الحياة العملية للإنسان الريفي والبدوي. وسبب ذلك أن ما يقوم به من أعمال يومية يتطلب القدرة على القفز وخفة الحركة، لذا جاءت هذه الألعاب امتداداً لمهارات الوثب والقفز. فالفلاح يحتاج إلى أن يقفز تجنباً للماء أو الترع المائية عندما يسقي الأشجار والنباتات. وربما احتاج أن يقفز فوق أكوام مخلفات الأشجار، من شوك أو جذوع أو سعف نخيل يابس ونحو ذلك، مما لا تخلو منه الحقول والمزارع. كما أن البدوي في الصحراء لا يخلو سيره وتنقله من مكان لآخر من القفز. فقد يحتاج بين الفينة والأخرى، لتجاوز







بعض المسافات قفزاً، كأن يقفز من ضفة واد أو جرف سيل أو حفرة إلى الضفة الأخرى؛ وكأن يفاجأ بوجود حشرة أو أفعى أو (حنش) بجواره أو تحت أرجله، مما يضطره إلى القفز، يمنة أو يسرة.

وعلى الرغم من قلة هذا النوع من الألعاب، يلاحظ أن منها ما أخذ طريقه في الرياضة البدنية الحديثة، كالقفز الأرضي، وقفز المسافات، وقفز الحواجز، وقفز الحصان، والوثب الثلاثي. وكل ذلك يدل على أهميتها. وأكثر هذه الألعاب أكثر ارتباطاً بالذكور منه بالإناث، وبالشباب والكبار دون الصغار.

الألعاب المائية: يندرج تحت هذه الفئة عدة ألعاب، يشكل الماء أو الرطوبة (النّز) أحد العناصر البيئية الأساسية لمزاولتها. وتتنوع هذه الألعاب ما بين السباحة والعوم في البحار والعيون والآبار، واستعراض مهارات العوم والغطس والبحث عن الأشياء المفقودة في قيعان الآبار والعيون، وتقاذف الكرة في الماء، وإصابة الأشياء الطافية على سطح الماء. ومنها ما يحاكي القرصنة في البحر، كما أن منها ما يعتمد على تشكيل الحصون والمنازل من التراب بعد سقوط الأمطار. ومنها ما يقوم على



مسابقة السيل بعد نزول الأمطار بكميات كبيرة.

وتعد ألعاب العوم والسباحة والغوص، على وجه الخصوص، من أكثر الألعاب انتشاراً خاصة في فصل الصيف. ومرد ذلك إلى انتشار الآبار في المناطق الريفية والساحلية. وقد مر بنا الأثر المروي عن عمر بن الخطاب # في ذلك. ونلاحظ أن معظم هذه الألعاب مرتبط بالشباب الذكور، فيما عدا السباحة التي يزاولها كلا الجنسين على انفراد.

ألعاب القوى: يمثل هذه الفئة عدد كبير من الألعاب، التي تتطلب القدرة على التحمل والصبر، وتعد القوة الجسمية أبرز خصائصها.

ويعد هذا النوع من الألعاب، من أكثر الألعاب الشعبية انتشاراً وممارسة. وفي ذلك دلالة على ما لتنمية القوى الجسمية من أهمية في الثقافة الشعبية



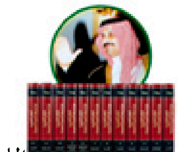




المحلية. إذ تعد القوة والصبر والتحمل من الصفات التي يمتدح بها الرجال. وإذا أخذنا في الحسبان انعدام الأمن والاستقرار في الجزيرة العربية، في الفترة السابقة لقيام العهد السعودي، وكذلك شظف الحياة وخشونتها، مما يتطلب قدراً هائلاً من القوة الجسمية التي تساعد الإنسان على حمل الأثقال والمشي والجري في الأماكن الوعرة، وكذلك اعتماد الناس في اتصالاتهم على المشي والحيوانات، يتضح سر انتشار تلك الألعاب وأخذها قدراً كبيراً من الأهمية بين شرائح الرجال والشباب. وقد حث الإسلام على تنمية القوى الجسمية. فقد قال الرسول ﷺ «المؤمن القوي خير وأحب إلى الله من المؤمن الضعيف، وفي كلٍّ خير»، كما مارس الرسول ﷺ وصحابته، رضوان الله عليهم، ضروباً من ألعاب القوى كالسباق والمصارعة ونحو ذلك.

إن هذه الألعاب مرتبطة بالرجال أكثر منها بالنساء، ولعل في ذلك مؤشراً على أن قضايا الدفاع والحماية، وسواهما من الأمور الحياتية التي تتطلب القوة الجسمية، هي من المهمات الملقاة على عاتق الرجال وليس النساء.

ألعاب المطاردة: تمثل هذه الفئة مجموعة كبيرة من الألعاب. وهي تشترك مع ألعاب القوى عموماً في اعتمادها على السرعة وقوة التحمل. إلا أنها تختلف عنها من حيث قيامها على





المراوغـة. فعنـصر المراوغـة، في هذه الألعاب يمثل الأساس الذي يمـيزها عن سائر ألعاب القوى.

ولعل انتشار هذه الألعاب يعود إلى ما تحمله من معان ورمـوز اجتماعية. ففضلاً عن أنها من الألعاب التي تساعد على تنمية القوى الجسمية لدى الشباب، فهي أيـضاً تنمي لديـهم القدرة على المراوغـة والإفلات أو التـخلص مـن الآخريـن الذين يودون الـلحاق بهـم وإمساكهـم. فإذا وضعنا في الاعتبـار طبيعة الحياة الاجتماعية للأسلاف، التي كانت تندر فيها مظاهر الأمن والاستقرار بسبب السلب والنهب والغارات الفردية والجماعية والسرقة ونحو ذلك، إضافة إلى اعتماد الناس على أنفسهم في الدفاع عن ذواتهم وممتلكاتهم، عرفنا سر انتشار مثـل هذه الألـعاب. فـمعـظم هـذه الألعاب، تنطوي على فرار اللاعبين، أو بعضهم، في حين يتعين على بقيـة اللاعبين ملاحقتهم للإمساك بهم. ومثل هذه الألعاب تمثل، إلى حد مـا، دور الجاني أو الجـناة الذين يعـتدون على حقوق غيرهم، ثم يلوذون بالفرار حين اكتشافهم. في حين يقوم المعتدى عليهم بمطاردتـهم والإمساك بهم، وهـو أمرٌ ينطوي على الكثير من المراوغة. ومن ثمّ فإن طبيعة الحياة الاجتماعية، التي كانت سائدة، تتطلب العديد من هذه الألعاب، لإعداد الـناشئة وتعويـدهم على الـقيام بالأدوار الضـرورية لحياة المستقبل.







ومن الملاحظ، أن هذا النوع من الألعاب أكثر ارتباطاً بالذكور منه بالإناث، وبالفئات الشابة أكثر منه بالأطفال. ومرد ذلك إلى ما تتطلبه هذه الألعاب من قوة جسمية عالية، قد لا تتوافر لدى الإناث أو الصغار، على وجه الخصوص. كما تتميز هذه الألعاب بممارستها، غالبًا ليلاً في الليالي المقمرة.

وترتبط بالألعاب عادات وتقاليد لها أسماء خاصة بها، منها على سبيل المثال:

فكوك: تتعلق هذه اللفظة غالباً بالألعاب الثنائية مثل أم تسع أو الطبة، فالمغلوب يطلب من الغالب أن يفك عنه القْرعه أي الهزيمة، ولا تنفك إلا أن تُدخل في شخص آخر أو في إبليس. ويكون الفكوك بأن يعقد الغالب خنصره بخنصر المغلوب، ويهز يده وهو يردد ثلاث مرات «فكوك فكوك فكوك، تطلع منك -أي القرعه- وتدخل بابليس ولا يفكهن حديد ولا بديد ولا عبيد تطارد من بعيد». وقد يرغب المغلوب في إدخال القرْعه بشخص آخر يحدد اسمه، فإذا علم ذلك الشخص غضب وأصابه الهم وطالب بالفكوك.

وحين يكثر المنتظرون حول لاعبين يلزم أن يحل محل أحدهما واحد، فإن من يريد أن يكون أول من يلعب يضع يده فوق رأس اللاعب الذي له الدور في اللعب ويمسح بها رأسه وهو يقول «حِسْحُوس مْقَطَّع الروس». وكل من يحسس رأس أحد يأخذ الدور بعده في اللعب.

ختاماً، لابد من الإشارة إلى أن من بين الألعاب الواردة في هذا المجلد ألعاب لم تكن معروفة في المجتمع السعودي، وإنما حلت عليه خلال العقود الخمسة الماضية. فمع الاستقرار السياسي والاجتماعي، وشروع الدولة في تطبيق خطط التنمية، ابتداء بالتوسع في افتتاح المدارس والخدمات الصحية ونحوه، وفد إلى المجتمع السعودي شرائح سكانية متنوعة من مختلف الأقطار. وبطبيعة الحال أفرز احتكاك المجتمع السعودي مع بعض هذه الشرائح، مجموعة من الظواهر الاجتماعية والثقافية والسلوكية. وتعد هذه الألعاب من أبرز الدلائل على هذا الاحتكاك والتواصل الثقافي.

ونلاحظ، بشكل عام، أن معظم هذه الألعاب قد وفدت إلى المملكة على وجه الخصوص من الأقطار العربية المجاورة. وتعد أكثر هذه الأقطار أثراً، هي تلك الأقطار التي قدم منها أعداد كبيرة للعمل





فـي المدارس والمـستـشفـيات، خـلال السّبعينيّات والثمانينيات الهجرية، كمصر وبلاد الشام والسودان.

وقد انتشرت هذه الألعاب، بادئ ذي بدء، فـي المراكز الحـضرية عـلى وجه الخصوص كالرياض ومكة وجدة والمدينة المنورة والدمام ونحوها. ومرد ذلك إلى أن هذه المدن شكلت، منذ البداية، مناطق استقطاب للوافدين. كما أنها تمثل المراكز الحضرية التي شهدت التوسع في الخدمات التعـليمية والـصحية، مقارنـة بالمناطق الريفية. ويُلاحظ أن جزءاً ليس بالقليل من الألعاب المستحدثـة، هو في حقيقة الأمر امتداد أو تطوير للألعاب الشعبية.



# اللعب عند العرب

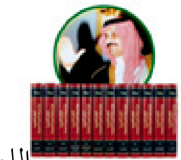
مارس العرب في الجاهلية والإسلام بعض الألعاب الشعبية، على الرغم من قسوة الحياة.

وحفظت لنا كتب التراث بعض المعلومات عن ألعاب العرب قديماً. ويستطيع القارىء من خلال الاطلاع على هذه الكتب أن يتبين بوضوح أن بعض الألعاب الشعبية المعروفة لدينا اليوم يمكن تقصي تاريخها إلى ما قبل البعثة النبوية، على الرغم من بعض الاختلاف في أسماء بعض الألعاب أو أدواتها أو أدائها.

والحقيقة أن بعض الألعاب الشعبية التي تمارس اليوم، من قبل سكان الجزيرة العربية، ألعابٌ ذات جذور تاريخية. فالأجيال المعاصرة ورثت كثيراً من عادات الأجيال السالفة وتقاليدها وألعابها من خلال التربية والتنشئة الاجتماعية. وإذا كان تقادم العهد ورياح التغيير قد غيرت بعض العادات والألعاب التي كانت تمارس في الحقب الزمانية السالفة، فإن سمات بعض هذه الألعاب قد قاومت، بشكل أو آخر، عوامل التغير، وبقيت تصور جزءاً من ثقافة الأسلاف.

وبطبيعة الحال فإن بعض هذه الألعاب، التي أُخذت عن الأسلاف، كان نتاجاً لثقافتهم وتعايشهم مع البيئة التي وجدوا فيها، وبعضها الآخر قد يكون انتقل إليهم نتيجة لاحتكاكهم بالشعوب المجاورة، كالفرس واليونان والروم وغيرهم.

والألعاب الشعبية، بقدر ما تعكسه من صورة عن ثقافة المجتمع أو الجماعة التي تمارسها، قد تكون، في كثير من الأحيان، هي نفسها نتاج وحصيلة لتكيف ذلك المجتمع أو تلك الجماعة مع البيئة المحيطة. والجزيرة العربية، كما نعرف، ذات طبيعة بيئية خاصة. فندرة المياه، وتقلب درجة الحرارة بارتفاعها الشديد





صيفاً وانـخفاضها شتاءً، أدى إلى قـلة الموارد، وفرض على سكانها حياة صعبة قائمـة على التـنقل طلـباً للكـلأ والماء والأمن. فنتج عن تكيف العربي مع هذه الظروف الصعبة نوع معين من الثقافة، بما فـي ذلك الألعاب. فـحياة الـتنقل والترحـال جعلت العربـي يتعلم فنـون ركوب الإبل والخـيل ويمارسها، لأنـها وسيلتـه الوحيدة للتنـقل بحثاً عن الماء والكلأ. كما أدت قلة الموارد إلى المنافسة بين القبائل المتـعددة للسيطرة على هذه الموارد. وتلك المنـافسة كثيراً ما ولدت الشجار والحـروب بين القبائل. لـذلك تعلم العربي الفروسية والرماية من أجل محاربة الخصوم.

إنّ كثرة مخاطـر الأعداء من البشر والحيوانات المفترسة -إضافة إلى شظف العيش وقلة موارده- جعلت العربيّ يتعلم الجري والعـدو والرمي والقفز ويـتفوق فيها. فهي وسـائله للتخلص من تلـك المخاطر، وللحصول على القوت. فبها يصطاد ما يسد رمقه من الظباء والطيور وغيرها، وبها كذلـك يقاتل أعداءه من البشر والحيوانات المفترسة.

ولقد كان على العربي:

أن يتعلم الرمي من أجل أن يدافع عن عرينه، وكان لا بد أن يجـري وراء فريسته بين الـفيافي والقفار، فتعلم العدو -بتخفيف الواو- وكان لا بد أن يتعلم الفروسية حتى يواجه الغازين ويـستطيع شن الغـزوات. لكنه لم يمارس الرمي بوصفه نوعًا من أنواع الرياضة، بل مارسه مـن أجل أن يصطاد فريسته ويتغذى بها. ولم يمارس العدْوَ لأن العدْوَ عنصر مهم من عناصر ألعاب القوى، بل مارسه ليمكنه من الركض والجري وراء عَدُوِّه وخلـف فريسته. ولـم يمارس الفروسية لـينافس غيره في مضمار السباق، بل مارسها لكي يجهز على عـدوه ويتعقبه في كل مكان. فالعـربي مارس أنواعاً من الرياضة ولكن لم يمـارسها باعتبار أنها من أنواع الرياضة، بل مارسها على اعتـبار أنها مطلـب ملح من مطـالب حياتـه الخشنة (سـاعاتي ١٤٠٢: ٤٦).

ومع مرور الأيام وزيادة الاسـتقرار، أصبحت هذه الألعاب وغيرها، كالمصارعة والسباق، جزءاً من ثقافة العربي. وصارت تؤدّى وتمارس من أجل الـترفيه والمتعة، إضافة إلى الهدف الذي نشأت من أجله. ولهذا يرى ساعاتي من خلال حديثه عن الرياضة عند العرب أنه:





يمكن تقسيم الألعاب الرياضية في العصر الجاهلي إلى قسمين: ألعاب ذات شعبية وضرورة اجتماعية فرضتها طبيعة الحياة وشظف العيش كالفروسية والرمي مثلاً... وألعاب خفيفة جاءت كرديف للألعاب الضرورية... كالمصارعة وسباق الإبل والمقارعة بالسيف، وهي إما لتقضية وقت الفراغ، أو لاستكمال مهارات الدفاع عن النفس لدى العربي (١٤٠٢: ٥٤).

وكانت الفروسية، وما زالت، من أشهر الألعاب التي مارسها عرب الجزيرة منذ القدم. وقد ولعوا بها ولعاً شديداً إلى درجة أنهم كانوا يتعهدون أبناءهم منذ الصغر ويعودونهم ويدربونهم على ركوب الخيل. ويعدون ذلك شرفاً عظيماً يباهون به. وكثيراً ما أشادت أشعارهم بالفروسية، التي كان من أعلامها عنترة بن شداد وامرؤ القيس، الذي برع في الرمي بالنبال والسهام والصيد إلى جانب الفروسية. وكذلك الشنفرى الذي يعد من أشجع فرسان الصعاليك، فوق أنه من أشهر العدائين. وقد حيكت عنه الأساطير فقيل إنه كان يسابق الريح وكانت الخيل لا تلحقه حتى أصبح مضرب المثل. فيقال «أعدى من الشنفرى». قيل إنه قد بلغ من شدة عدوه، أن المرو -وهو نوع من الحصى الملوّن القوي- إذا اصطدمت به قدماه وهو يعدو تقدح منه النار، ويتطاير الشرار، ويبدو أن هذا أتى من قول الشنفرى في لاميته المشهورة مصوراً هذا المشهد:

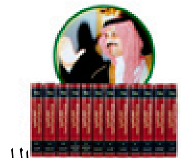
إذا الأصفر الصَّوان لاقى مناسمي
تطاير منه قادح ومفلَّلُ

كما يروى:

أنهم ذرعوا خطاه مرة فوجدوا أول نزوة (خطوة) من نزواته إحدى وعشرين خطوة (ثمانية أمتار ونصف) والثانية سبع عشرة خطوة، والثالثة خمس عشرة خطوة... وكان يفاخر أنه يسبق أسراب القطا الطائرة إلى الماء فيشرب قبلها ويترك لها فضلته (ساعاتي ١٤٠٢: ٦٦).

ومهما يكن من أمر هذه الروايات فهي تشير إلى أن الشنفرى كان عداء شهيراً متميزاً بالخفة والسرعة الفائقة.

أما الرمي والصيد فنشآ مرتبطين بالفروسية، ومكملين لها. وفي الأثر المروي عن عمر بن الخطاب # قوله «علموا أبناءكم السباحة والرماية وركوب الخيل». وكان العرب قديماً يستعملون السهام والحراب في اصطياد الحيوانات





سريعة الجري، إضافة إلى استخدامها في قتال الخصوم في المعارك والحروب. كما استخدموا الخيل في المطاردة والإجهاز على الظباء وغيرها من أنواع الصيد. وروضوا نوعاً من الكلاب (كلاب الصيد) والصقور، واستخدموها في اصطياد الحيوانات والطيور كالغزلان والحبارى وغيرها (ساعاتي ١٤٠٢: ٦٨-٧١).

كما كانوا يجرون المسابقات في الرمي، واشتهر عنهم نوعان من هذه المسابقات:

أ) مسابقات الرمي لأبعد مسافة.

ب) مسابقة إصابة الأهداف، وتنقسم إلى ثلاثة أقسام:

١) المبادرة: الفائز بها من يصيب الأهداف خمس مرات من عشرين رمية قبل غيره.

٢) المفاضلة: الفائز فيها من فضل صاحبه أو فاضله بإصابة أو إصابتين أو ثلاث من عشرين رمية فقط.

٣) المحاطة: الفائز فيها من تمكن من الرمي، وإصابة الأهداف بنسبة معينة يتفق عليها من عدد معين قبل المنافسة (الخطيب ١٩٨٤: ١٣٣-١٣٤).

أما المصارعة فقد تفننوا فيها، وأقاموا المباريات لها في محافلهم وأسواقهم، كسوق عكاظ وغيره. وكانوا يتبارون في ذلك ويعدونها ضرورية للفارس، لأنه ربما اضطر إليها للدفاع عن نفسه والإجهاز على عدوه فيما لو أصيبت فرسه. وقد تنوعت حركاتها وطرقها فمنها الشغربية وهي ليّ رِجل الخصم بالرِّجل في محاولة لقهره وطرحه. فتقول حينئذ شغربته أي شقلبته شقلبة... ومن صورها الظهارية وهي أن يصرع إنسان آخرَ بالظهر... ومنها أيضاً الهضة وهي العلو على المغلوب والركوب عليه... ومغالبته حتى يقهر ويستسلم (ساعاتي ١٤٠٢: ٧٢). ومنها القَرْطَبَة وهي الصرع على القفا. ومنها الشغلقة وتتمثل في مسك الخصم من الخلف وصرعه. ولبعض المسكات والمصارعات مصطلحات تعرف بها. فمثلاً إذا قام اللاعب برفع الخصم ثم ألقاه على الأرض وصرعه يقال «نشز به» وإذا وضع رأس الخصم تحت إبطه وصرعه فيقال «تعرقه». أما إذا رفع الخصم ثم طرحه على الأرض وقام بالضغط عليه بشدة فيقال «عفسه» (الخطيب ١٩٨٤: ١٣٥).

وارتبط بالمصارعة والفروسية أنواع أخرى من الألعاب، كالمقارعة بالسيف، وسباق الإبل الذي كان، وما يزال، يحظى باهتمام كبير، وإن كان يلقى منافسة شديدة من الفروسية. ولهذا فقد





اعتنـي بالإبل وأقيمـت لها التـدريبات والتمرينات من أجل إعدادها للمساهمة فـي الحروب. ولـعـل من أهـم هـذه التـدريبات إقامـة السبـاقات الدوريـة. ويضاف إلى هذه الألعاب لعبة الربع وهي لعبة رفع الأثقـال المعروفة اليوم. وكان العرب يستخدمون الأحجار الكبيرة الثقيلة في هذا المجال، ويقيمـون مباريات بين المتسابقين والأبطال في القدرة على رفع تلك الأحجـار (ساعاتي ١٤٠٢: ٧٣-٧٤). ويروى أن أول مـن زاولهـا هو جابر بـن عبدالله الأنصـاري (الخطيب ١٩٨٤: ١٣٦). كما كان من ألعابهم ما يسمى الدحو. ويروى أن الحارثة بن أبي رافع قال:

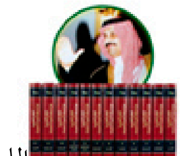
> كنـت ألاعب الحسـن والحسين ٪ بالدحو، قـالوا ما الدحو؟! قال: كنا نحفر أدحية كأدحية بيض النعام ونضع عليها سارية، ثم نبعد عنها مسافة طويلة ونسوي الرمل فنضع عليه كرة من الخشب، وربما وضعنا جوزة، ويمسك اللاعب (بالمدحاة)، وهي عـصا من الخشـب معقـوفة الطـرف كالهـلال، بكلـتا يديـه، ويهوي بها علـى الكرة، فما أتت على شيء إلا سـحقته. ثم نجري بعد ذلـك وراءها، فإذا ما اقتربـنا من السارية رفعناها، وإن سقـطت الكرة في الأدحية عُدّ ضاربها غالباً (الخطيب ١٩٨٤: ١٣٦).

ومنها أيضاً (السباحة). فقد مـارس العرب أنواعاً من السباحة، كالسباحة الحرة والسباحة على الجانبين، وعلى الظهر.

ومنها المبارزة بالسيف حيث تعد من أحب أنواع الرياضة عـند العرب. وقد مارست نـساء البادية قـديماً المبارزة في الأعراس والمناسبات. وكان يطلق على لعب النساء بالسيف الثقاف، بينما يطلق الثقـاف على لعـب الرجال بالسـيف. والمبارزة هـي الأصل في لعبـة الشيش المشهورة اليوم (الخطيب ١٩٨٤: ١٣٤).

ولّما جاء الإسلام أبقى على بعض الألـعاب الـتي كـانت مـوجودة فـي الجاهـلية، ولـكنهـا هُذبت ونظـمت لتتمشى مع التعاليم والقيم السمحة التي جاء بها. ففي مجـال الفروسية مثلاً، وضع نظام هذب هذه اللعبة والرياضة العريقة، لتكون مجالاً للتنافس الشريف بعيداً عن العداء والشغب. فآخـى بين المتسابقين وأنـصف بين الجياد، وعدل في المسافات والقدرات. وممـا جاء في هذا النظام:

١) لا يجوز أن يـجرى السباق إلا بين الخيول التي هي من طبقة واحدة من





ناحية السن والدم والحجم والتدريب وما إلى ذلك.

٢) اعتبار تساوي موقع الحوافر على خط واحد أساساً في ابتداء السباق، كسباق الجري في هذه الأيام، ووضع عصا صغيرة في نهاية المسافة كدليل على النهاية، وللفائز الأول الحق في أن ينتزعها ويحرزها لنفسه، ومن هذه الحقيقة ورد المعنى الاستعاري للفوز بقولنا «حاز قصب السبق». وقيل في بعض الروايات: تحدد النهايات بالأعناق والرؤوس في الخيل، وبالخفاف في الإبل.

٣) تحديد ثلاث مسافات للسباق، وتعيين الجياد المتسابقة على هذه المسافات حسب أعمارها.

٤) عدم جواز اشتراك الأمير أو الحاكم المنوط به تقديم جوائز الفائزين في السباق.

٥) تحديد عشرة خيول للسباق، وفي بعض الروايات سُمح باشتراك أكثر من عشرة.

٦) النهي عن الجَلَبَ في السباق، وهو الوقوف في طريق الفرس أثناء السباق.

٧) النهي عن الجَنَب، أي السباق بجوادين، فإذا تعب أحدهما ركب الآخر المجانب له، وفي الحديث «لا جَنَبَ ولا جَلَبَ يوم الرهان».

وقد طُبق هذا النظام في المدينة المنورة لأول مرة أمام الرسول ﷺ بغية وضعه في حقل التجربة، حتى يكون هذا السباق قدوة لكل سباق لاحق (ساعاتي ١٤٠٢: ٨٧-٨٨).

ومع زيادة الاستقرار والاحتكاك بين القبائل، داخل الجزيرة وخارجها، والاتصال بالشعوب الأخرى، سواء مع الفتوحات الإسلامية أم قبلها، زاد عدد الألعاب وتُوُسِّع في ممارستها. كما أن كتب التراث نقلت لنا بعض هذه الألعاب، وقد جَمَعت طائفة منها بعض المؤلفات الحديثة؛ فقد أورد أحمد تيمور في مؤلفه لعب العرب ما يقرب من مائة وخمسين لعبة من ألعاب العرب قديماً، مرتبة ترتيب حروف المعجم على النحو التالي:

أبو الرياح، أربعة عشر، الأرجوحة، الأسن، الأنبوثة، البحثة، البرطنة، بريد، بنات قضام، البقيري، البكسة، البنات، البوصاء، التدبيح، التوز أو التون، تيسي، الثقاف، الثواقيل، جبي جعل، الجعاجر، الجعري، جلخ جِلِب، الجماح، الجنابي، الحدبدبي، الحرز، الحزقة،





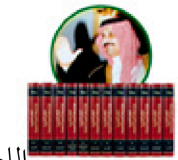
الحزة، حمدان قوم صل، الحوالس، الحوطة، حي بن موت، الخاتم، الخذرة، الخذروف، خراج، الخريج، الخطرة، الخطة، الدارة، داش ودوشنة، دبي حجل، الدباخ، دبح، الدبوق، دحندح، الدخيلياء، الدرقلة أو الدركلة، الدستبيز، الدستبند، الدسّة، الدعكسة، الدعلة، الدكر، الدمة، الدوامة، الدوباركة، الذرافات، الراية، الرباريب، الربيعة، الرجاجة، الرقاصة، الزحلوفة، الزحلوقة، الزدو، الزلخة، السحارة، السدر، السدو، سفد اللقاح، السلفة، شاذكلي، شاردة، الشجة، الشحمة، الشطرنج، الشعارير، الشغزبية، الشفلقة، الصدر، الصراع، الضب، الضبطة، الضريغطية، الطبنة، الطث، الطريدة، الطواحة، عرعار، العسر، عظم وضاح، العفقة، العقة، العلاج، العياف، الغميصاء، فاصة فرفاصة، الفاعوس، الفسفسي، الفنزج، الفيال، القبق، القجقجة، القرصافة، القرطبي، القرق، القزة، القفيزي، القلة، القنين، الكبكب، الكبنة، الكجكجة، الكجة، الكثكثي، الكرج، الكرك، الكرة، الكعب، اللبخة، اللوثة، المجذاء، المخاساة، المخراق، مداد قيس، المداراة، المرصاع، المسة، المرغمة، المفايلة، المقثة، المطخة، المكعبة، المهزام، المواغدة، الميجار أو المئجار، النرد، النفاز، النواطة، النواعة، الهبهاب، اليرمع.

ومن يستعرض هذه الألعاب وما ذُكر عنها في كتب التراث، يجد أن كثيراً منها ما زال يمارس اليوم، وبالاسم نفسه في بعض الأحيان. من ذلك مثلاً لعبة الأرجوحة التي وصفها ابن منظور بأنها «خشبة يوضع وسطها على تل، ثم يجلس غلام على أحد طرفيها، ويجلس غلام آخر على الطرف الآخر، فترجح الخشبة بهما، ويتحركان، فيميل أحدهما بصاحبه الآخر».

ويتضح من هذا الوصف أنها لعبة المرجحانة أو الروجحان أو المرجيحة التي يلعبها الصبيان في العصر الحاضر في كثير من مناطق المملكة، ولكنها قد طورت وعملت أدواتها من الحديد ووضع لها مقاعد في كلا الجانبين.

وكذلك لعبة حي بن موت، التي ورد في وصفها تيموز بأنها:

> ضرب من لعب الصبيان، يجعلون ثوباً تحت الرمل ويهال على أحد أطرافه، ويرقونه فوقه بقدر ما يستر الثوب وهو تحته، ثم ينادونه: ياحي بن موت. وقيل يلبس





الصبي ثوباً يحول بينه وبين الرمل
ثم يدفن في الرمل.

ويتبين من هذا الوصف أن لعبة حي بن موت هي اللعبة الشعبية المعروفة الآن في أغلب مناطق المملكة والخليج، ويطلق عليها أبو سبيت حي لو ميت، أو أبو مالك حي والاّ هالك، وسيرد وصف لها.

وورد وصف للعبة ما زالت موجودة حتى الآن، وهي لعبة الخذروف التي جاء في لسان العرب أنها:

عويد مشقوق في وسطه يشد بخيط ويمد فيسمع له حنين وهو الذي يسمى الخراره. وقيل الخذروف شيء يدوره الصبي بخيط في يده فيسمع له دوي. وأورد بيتاً لامرئ القيس في وصف فرسه يقول:

دريـر كـخـذروف الـولـيـد أمـره
تـتـابـع كـفـيـه بـخـيـط مـوصـل

وما تزال هذه اللعبة من الألعاب الشعبية المشهورة التي تمارس اليوم في كثير من مناطق المملكة. ويطلق عليها الخذروف أو الوشاشة أو الخنانة وسيرد وصف لها.

ومن ضمن الألعاب عند العرب قديماً لعبة عظم وضاح. وهي -حسب ابن منظور- «لعبة لصبيان الأعراب، يعمدون إلى عظم أبيض فيرمونه في ظلمة الليل، ثم يتفرقون في طلبه». وكانوا يصغرونه فيقولون: عظيم وضاح، قال الشاعر:

عـظـيـم وضاح ضِـحَـنَّ الـلـيـلة
لا تـضـحـن بـعـدها مـن لـيـلـة

وذكر الجاحظ في كتابه الحيوان أن عظيم وضاح هي أن «يؤخذ بالليل عظم أبيض، ثم يرمي به واحد من الفريقين، فإذا وجده واحد من الفريقين ركب أصحابُه الفريقَ الآخر من الموضع الذي يجدونه فيه إلى الموضع الذي رموا منه».

وهذه اللعبة، كما سنرى لاحقاً، ما زالت من الألعاب الشعبية المشهورة في أغلب مناطق المملكة ولا زالت تحمل هذا الاسم عظيم وضاح، وإن كانت تسمى أيضاً عظيم لاح، وعظيم سرى، أو عظيم ساري.

ومنها الأنبوثة، وهي -حسب تيمور- من ألعاب الصبيان؛ إذ يحفرون حفرة، ومن ثم يدفنون فيها شيئاً، والفائز هو من يتمكن من العثور عليه وإخراجه.

ومنها كذلك لعبة البوصاء التي وصفها ابن منظور بأنها «لعبة يلعب بها الصبيان، يأخذون عوداً في رأسه نار فيديرونه على رؤوسهم».

وكذلك لعبة التدبيح، وجاء في وصفها -حسب ابن منظور أيضاً-





«يطأطىء أحد اللاعبين ظهره، بينما يأتي لاعب آخر وهو يجري من بعيد، ومن ثم يقوم بالركوب عليه» وكانت تعرف بهذا الاسم إلى وقت قريب في المنطقة الجنوبية. ومن هذا الوصف يتضح أن لعبة شريخ الشرخ التي نعرفها اليوم تشبه هذه اللعبة، إن لم تكن هي ذاتها.

ومن ذلك أيضاً لعبة جبي جعل، وهي من ألعاب الصبيان. قال ابن منظور «يضع الصبي رأسه على الأرض، ثم ينقلب على الظهر».

ومنها الحوالس وهي -حسب تيمور- من ألعاب الصبيان. وتتمثل في أن تخط خمسة أبيات في الأرض، ومن ثم يوضع في كل بيت خمس بعرات، وبين هذه الأبيات توضع خمسة أبيات أخرى ليس فيها شيء ومن ثم يجر البعر إليها، وكل خط منها حالس. وقد ورد البيت التالي في ذكرها:

فأسلمني حلمي فبت كأنني
أخو خرق يلهيه ضرب الحوالس

ومنها الخطرة، وهي أيضاً -حسب تيمور- من ألعاب الصبيان، وتتمثل في أن يؤتى بمنديل أو نحوه، فيلوى على شكل سوط يسمى المخراق، ثم يرمي أحد اللاعبين بهذا المخراق خلفه إلى الفريق الآخر، فإن عجزوا عن الإمساك به أعادوه إليه، وإن أمسكوا به ركبوا على ظهور أعضاء الفريق الثاني. قال عمرو بن كلثوم:

كأن سيوفنا منا ومنهم
مخاريق بأيدي لاعبينا

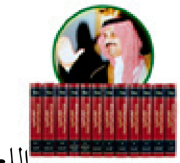
وتلعب الخطرة اليوم في كثير من مناطق المملكة، ويطلق عليها الهبع أو الزقواية. علماً أنها عرفت باسم الخطره في المنطقة الجنوبية.

ومنها الدارة، وهي -حسب المرجع السابق- من ألعاب الصبيان حيث يجلس صبيان القرفصاء وظهراهما ملتصقان. ثم يدور بقية الصبية حولهما، محاولين ضربهما، بينما يحاول الجالسان الإمساك بهم. فإذا تمكنا من الإمساك بأحدهم فإنه يجلس مكان من أمسك به، وهكذا.

ومنها أبو رياح: وهي من ألعاب الصبيان وتسمى أيضاً طرادة الريح، -حسب المرجع السابق أيضا- ورق يوضع على قصب فيدور.

وما تزال هذه اللعبة تمارس حتى اليوم وبالاسم نفسه، كما سنرى لاحقاً.

ومنها سفد اللقاح، وهي كما عرفها ابن منظور بأنها «انتظام الصبيان بعضهم إثر بعض، كل واحد آخذ بحجزة صاحبه من خلفه».





ومنها القُفَّيْزَى أو النقزة، وجاء في وصفها في لسان العرب أنها «من لعب الصبيان الأعراب، ينصبون خشبة ثم يتقافزون عليها». وقد تعددت ألعاب القفز الشعبية، فمنها الترهاز والمحاداة وغيرهما.

ومنها المفايلة، وهي -حسب المرجع السابق- «لعبة لفتيان الأعراب بالتراب، يخبئون الشيء في التراب، ثم يقسمونه بقسمين. ثم يقول الخابئ لصاحبه: في أي القسمين هو. فإذا أخطأ قال له: فال رأيك، قال طرفة:

يشق حباب الماء حيزومها بها
كما قسم الترب المفايل باليد»

وما زالت هذه اللعبة تمارس في بعض مناطق المملكة ومن أسمائها الخبصه والخروفه.

ومنها البُقَّيْرَى، وهي شبيهة بلعبة المفايلة. وصفها ابن منظور بأنها:

لعبة الصبيان. وهي كومة من تراب وحولها خطوط. وبقَّر الصبيان أي لعبوا البُقَّيْرَى، يأتون إلى موضع قد خبئ لهم فيه شيء، فيضربون بأيديهم بلا حفر يطلبونه؛ قال طفيل الغنوي يصف فرساً:

أبنَّت فما تنفك حول متالع
لها مثل آثار المبقر ملعب

ومنها الربيعة، وهي -حسب تيمور- حجر يتنافس اللاعبون في رفعه في استعراض لشدة اللاعب وقوته. وهي لعبة الربع التي ذكرناها سابقاً. ولا تزال هذه اللعبة حية ومشهورة، وتعرف في بعض المناطق بالروزه. وتعد الآن من أشهر ألعاب القوى وتعرف برفع الأثقال.

وجاء في المخصص لابن سيده:

المقلاء والقلة -عودان يلعب بهما الصبيان. فالعود الذي يضرب به هو المقلاء. والقلة خفيفة- الخشبة الصغيرة التي تنصب. ويقال لها أيضاً المقلاء، وأنشد:

كأن نزو فراخ الهام بينهم
نزو القلات زهاها قال قالينا

والقلو: رميك ولعبك بالقلة، وذلك أن ترمي بها في الجو، ثم تضربها بمقلاء في يدك، وهي خشبة قدر ذراع، فتستمر القلة ماضية، وإذا وقعت كان طرفاها ناتئين على الأرض، فتضرب أحد طرفيها فتستدير وترتفع في الهواء فتستمر ماضية.

ومن هذا الوصف الموجز يتبين أن لعبة القب أو الحدل أو البير المعروفة اليوم، كما سيرد وصفها لاحقاً، هي لعبة القلة أو شبيهة لها.





ومنها الكعب، وجاء في المخصص لابن سيده أنها «من ألعاب الصبيان. وتجامح الصبيان: رموا كعباً بكعب حتى يزيله عن موضعه». وتسمى اليوم هذه اللعبة الكعابه أو الكعوب.

ومنها الكجة، ويروى -حسب ابن منظور- أنها من ألعاب الصبيان وتتمثل في أن «يؤتى بخرقة فتْدَوَّر (تلف على شكل كرة) ومن ثم يتقامرون بها».

ومنها لعبة الضب، وقد أورد الجاحظ في كتابه الحيوان أن لعبة الضب تتمثل في أن يصوروا الضب في الأرض:

ثم يحوّل واحد من الفريقين وجهه، ثم يضع بعضهم يده على شيء من الضب. فيقول الذي يحوّل وجهه: أنف الضب، أو عين الضب، أو ذنب الضب، أو كذا وكذا من الضب على الولاء حتى يفرغ. فإن أخطأ المحّول وجهه ما وضع عليه الفريق يده، رُكب وركُب أصحابه. وإن أصاب حول وجهه الذي كان وضع يده على الضب، ثم يصير هو السائل.

ومنها أيضاً لعبة البنات، وهي -حسب تيمور- تماثيل صغار تلعب بها الصبايا. وهذه اللعبة تسمى اليوم العرائس أو العياج.

ومنها الجِعِرَّى، وفيها -حسب ابن منظور- يقوم صبيَّان ويحملان صبياً آخر بأيديهما. وتسمى هذه اللعبة اليوم في بعض مناطق المملكة غزتني شوكه.

ومنها الراية، وهي -حسب تيمور- من ألعاب الصبيان، يصنعونها من الورق الصيني أو من الكاغد وتجعل لها الأذناب والأجنحة، وتعلق في صدورها الجلاجل، وترسل يوم الريح بالخيوط الطوال الصلاب.

ومنها لعبة دِحِنْدِحَ، وذكر تيمور بأنها من ألعاب الصبيان، يجتمعون ويقولونها، والذي يخطئ يقوم ويحجل على رجل واحدة سبع مرات .

ومنها كذلك الدوامة، وهي -حسب ابن منظور- التي يلعب بها الصبيان، تلف بسير أو خيط، ثم ترمى على الأرض فتدور. قال المتلمس في عمرو بن هند:

ألك السدير وبارق ومرابض ولك الخورنق
والقصر ذو الشرفات من سنداد والنخل المنبق
والقادسية كلها والبدو من عان ومطلق
وتظل في دُوَّامة الـ مولود تَظْلِمُها تُحَرَّق





فلـئـن بـقـيـت لـتـبـلـغـنْ
أرمـاحـنـا مـنـك المخـنـق

ومـا زالت الـدوامة مـن الألعـاب المشـهورة حتى الـيوم، وتحمـل الاسم نفسه، وإن كانت تسمى أيضاً البلبول أو الشاعور في بعض المناطق. كما تسمى في المنطقة الغربية المدْوان.

وبعد، فإنه يتضح من هذا العرض الموجز، أن حـيزاً للّعبِ كان فـي حياة العربي، على الرغم من شظف العيش والانشغال بـطلب القوت نتيجـة للبيئة القاسية التي وُجد وعاش فيها. فقد مارس عرب الجـزيرة منـذ القدم الـعديد مـن الألعاب التي استوحوها من بيئتهم، أو نقلوها مـن الثقافات المجاورة. وتركوا لنا رصيداً وافراً من هذا الجزء المهم من الثقـافة الذي نجد امـتداده الواضح في الألعاب الشعبية.








## أبو سبْيْت حَيّ لُو ميْت

تمارس هذه اللعبة في مناطق متعددة من الجزيرة العربية. وقد عرفت بعددٍ من المسميــات. فهي تسمى في جــازان (مِنّا والا مِنْ الجَيْش الاعْلَى)، وتسمى في مكة المكرمة (يَابُو حسَين مَعانا والا مَعَ القوم)، واسمهــا (أبو سبْيْت حَــيْ لُو ميْت) في المنطقة الشرقية. أما في القصيم فإن اسمها (أبُو مالِك حَي وِلا هالِك)، كما تسـمى (سبْيْت حَي لُو ميْت) في الإمارات. وهي من الألعاب التي كانت تمارس منذ قديم الزمان مــن قبل عرب الجزيــرة العربية، وكانت تسمى (حَيّ بنْ مَوت).

ويمارس الصبيان هذه اللعبة في أي وقت، ولكن يلزم لأدائها توافر لاعِبَيْن على الأقل، وأرض رملية سواء في البر أو على الشاطئ.

تبدأ اللعبة بأن يحفر اللاعبون حفرة في الرمل، بحيث تـتسع لأن يضطجع فيها اللاعب. بعد ذلك تجرى القرعة، ومن تقع عليه يضطجع في الحفرة، ويقوم بقية اللاعبين بإهالة الرمل عليه وتغطيته. وفي أثناء تغطيته بالرمل يقولون من فترة لأخرى «أبو سـبيْت حَي لُــو مَيْت» أو «أبُو مالِك حَي وِالاَّ هالِك» أو «ياسبيت انت حي وِالاَّ ميتْ» حسب المنطقة. فإذا قال «حي» استمروا في تغطيته بالرمل، إلى أن يقول «ميت» أو «هالك». وهذا إشعار بأنه لم يعد يتحمل مزيداً من الرمل والاختناق، وحينئذٍ يبدأ اللاعبون بإزاحة الرمل عنه، لــيحل محله لاعبٌ آخر، وهكذا.

ويحاول اللاعب التحمل أطول فترة ممكنة. ولهذا فإن بعض الـلاعبين، من هذا المنطلق، يكابر ولا يقول «ميت» أو «هالك». ولكن عندما يرى زملاؤه علامة الإجهاد الشديد عليه، كبحة في صوته، فإنهم يكفون عن ردمه بالرمل ويزيحون







أبو سِبْيْت حَيّ لُو ميْت

عنه الرمل ويخرجونه سريعاً. وتساعد اللعبة على تنمية القدرة على حبس النفس أطول فترة ممكنة، وهو أمرٌ يعد ضرورياً لسكان الشواطئ بصفة خاصة الذين هم في حاجة مستمرة للصيد من البحر، واستخراج اللؤلؤ، ونحو ذلك.

**أبو شْتَيّه**

(انظر أُمْ الزّاكي)

**أبو مالك حيّ والاّ هالك**

(انظر أبو سبيت حي لو ميت)

**أبي عيدي**

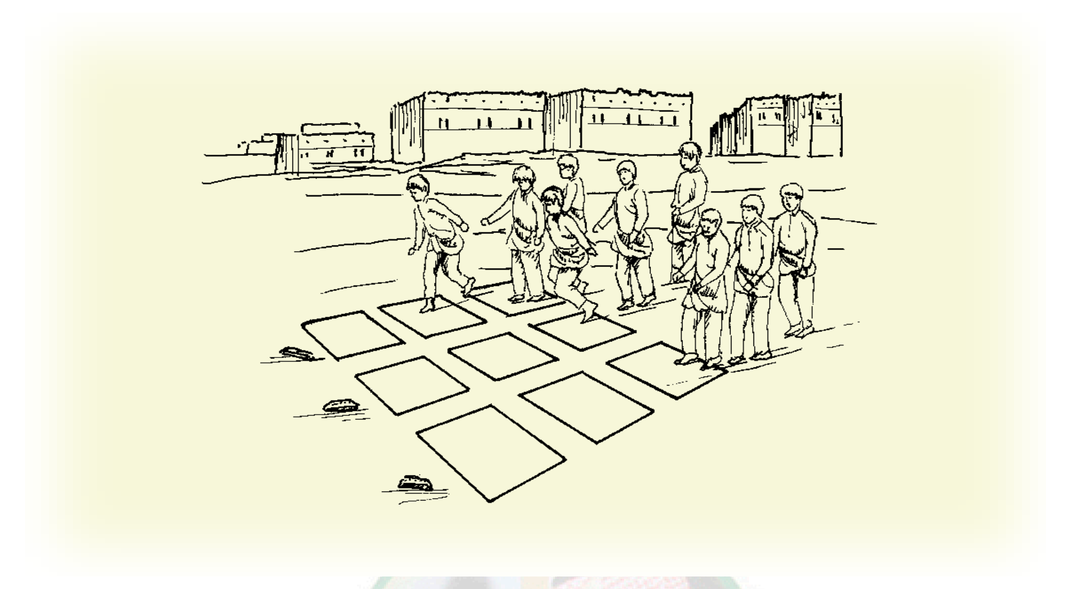
(انظر الحوامه)

**أجيب الخيْر إلى أمّي**

من ألعاب الصغار في القطيف. تبدأ اللعبة بأن ينقسم اللاعبون إلى فرق متساوية العدد، ثم يُرسم خط يكون هو نقطة البداية. وتقف الفرق على هيئة قاطرات، فيصطف لاعبو كل فرقة واحداً خلف الآخر، بحيث يقف الأول من كل فرقة على خط البداية. ثم ترسم أمام كل فرقة مجموعة من المربعات متساوية العدد وفي نهايتها توضع طاقيه. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل فرقة فيقفز في المربع الأول، ثم ينتقل إلى مربع آخر وثباً، حتى يصل إلى الطاقية، فيأخذها ويعود بسرعة إلى خط البداية ويسلمها







أجيب الخيْر إلى أمّي

إلى اللاعب الآخر الذي يليه في فرقته. فينطلق اللاعب الثاني من كل فرقة وثباً ليضع الطاقيه كما كانت ويعود مسرعاً فيلمس اللاعب الذي يليه. فينطلق اللاعب الثالث وثباً من مربع إلى آخر حتى يصل إلى الطاقية فيأخذها ويعود بها مسرعاً ويسلمها إلى اللاعب الذي يليه. وهكذا تستمر اللعبة. والفرقة الفائزة هي التي تسبق كل الفرق الأخرى في أداء هذه العملية أولاً (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٢٨).

## الأَحَاجي

جمع أُحجية. جاء في لسان العرب أنّ الأُحجِيَّة والحُجَيَّا: لعبة وأغلوطة يتعاطاها الناس بينهم... ومن أصاب في الإجابة فقد احتجى.

قال الشاعر:

فناصيتي وراحلتي ورحلي
ونسعا ناقتي لمن احتجاها

وفي ذلك دلالة على أن العرب قد عرفوها منذ القدم.

كما تعد لفظة الأحاجي من فصيح العامة في الجزيرة العربية، ويطلق عليها العامة أيضاً اسم الغطاوي، وتسمى الحنادي في جنوب المملكة. وهي ألغاز يقولها الصغار والكبار لبعضهم للتسلية واختبار الفطنة والذكاء، وهي، غالباً، من صياغة الكبار، وتنقسم إلى قسمين:





القسم الأول: الألغاز المنظومة شعراً.

القسم الثاني: ألغاز ذات طابع نثري يغلب عليها السجع، وغالباً ما يتعاطاها الصغار، مثل قولهم:

«سلسله في سلسله في كل بلاد مرسلة» ويقصد به أسراب النمل.

«وش اخضر بالسوق احمر بيد امك؟» ويقصد به الحناء.

«وش احمر فصعلِّته.. إذا اوجع امك بلِّته؟» ويقصد به الخاتم.

«وش قبر مجصص، به الروح تنفس؟» ويقصد به البيضة.

«عريان، ويكسي الأوطان» ويقصد به الإبرة.

«عمي يارجب، شفت العجب، الكفن حلاوه، والميت خشب» ويقصد به التمرة والنواة.

«أميمتي عوجا ساق، وان حركته قالت: طاق» ويقصد به البندقية.

«أسْود ليل ما هو ليل، له جنحان ما هو طير، له حوافر ما هو خيل» ويقصد به بيت الشَّعر.

«أسود سويداني، بالسوق لاقاني، عمامته خضرا وش تسمونه؟» ويقصد به الباذنجان.

«يرقى رويان، ويحول عطشان» ويقصد به الدلو.

«أطول طويل، ولا له فيِّه» أو «وش شي طويل، ولا له ظلال؟» ويقصد به الجادة أو الطريق.

«يشرب شرب الخروف، ولا له جلد ولا صوف» ويقصد به العجين.

«أنشدك يابوّ، عن علمٍ لفى توّ، صياحٍ بلا ذيره، ومشاعيلٍ بلا ضَوْ؟» ويقصد به الرعد والبرق.

«شي يدور ولا يتعب، وياكل ولا يشرب؟» ويقصد به الطاحون.

«ذكر دخل بانثى، من وين ما راحت يتليها» ويقصد به الخيط والإبرة.

«وش غنيمات بيض، وشاويهن لقلق؟» ويقصد به الأسنان واللسان.

«هندي في دكانه، يُجَرْجَرْ بمصرانه» ويقصد به الشيشة.

«شي ترفع رجل يدخل نصه، ترفع رجلين يدخل كله» ويقصد به السروال.

«أحمر أحمراني، معلق في السواني، يامين حبني واشتهاني، فك الكيس واشتراني» ويقصد به اللحمة.

«بيت فوق بيت، وفوق البيت بيت، وفي آخر البيت عطار، يبيع فلفل حار» ويقصد به العقرب.

«شي يمشي ويَدْفِن أثره» أو «شي يمشي ويدفن جرَّته». ويقصد به المِخْيَطْ، وهو إبرة الخياطة كبيرة الحجم.





«جَلَّة جَلَّيتها واصبح الصبح ما لقيتها» والجلة هي مـخلفات الإبل التي كانـت تستعمل وقوداً بعد تجفيفها، أو «صريِّرْ صَرَّيته واصبح الصبح ما لقيته». ويقصد بالاحجيتين النجوم في السماء.

«طاسة طرنطاسه في البحر غطّاسه». ويقصد بها الشمس. أو «طاسه في بطن طاسه بـالبحر طـمَّاسه». ويقـصد بها البصلة.

«طاسة طسطـاسه بالبحر غطَّاسه، داخليَّه لولو وطالعيَّه نحـاسه». ويقصد به ثمرة الرُّمَّان.

«عكوّز بكوّز في كل بلاد مركوز». أو «قشر الـبطيخ معـلق بالصـرانيخ». ويقصد به القمر.

«أنشدك عـن سبع المعيزا والجـميل الأويضح؟». ويقصد به الثريا والقمر.

«أنشدك عن شـي يمشي ويتحزم؟» ويقصد به المغزل.

«رجله في البيت ولحيته في السوق». ويقصد به المزام.

«أسود واسيود، مثل المريْودْ، واقف عند الباب يترزق الله». ويقصد به العقرب.

«أربعه مع أربعه تطارحوا في المزرعه، معهم صبي دوبلي يطرح مطاريح اربعه». ويقصد به المنجل (المحش). ولها روايات أخرى مثل:

«أربعه مع اربعه تدرَّجوا بالمزرعه، معهم صبي دورجي يدرج دريج الاربعه» و«أربعه مع اربعه، تقابلوا (أو تغامزوا أو تطامروا أو تـغاضبوا) في المزرعه، معهم صـبي دوبلي يضرب مضاريـب اربعه».

«حدجـه بدجه تلـحق الخطـار في الدرجه». ويقصد به العين والإصابة بها (النظل).

«دنانـتي دنيتـها من ذا الجبـل ليذا الجبل، مصكوكة الحجلين غالية الثمن». ويقصد به الفرس.

«غنمنا سود، في البطحا رقود، لا تنهض الجِرَّه ولا تقرض العود». ويقصد به القمل.

«قصرنا جديد، ومليان عبيد، جداره أملس ومفتاحه حديد». ويقصد به البطيخ. وتروى أيضاً هكذا «قبة خضرا مليانةٍ عبيد، الفعل فعل الله والمفتاح حديد».

«أيش أطول طـويل، ولا يلمس بطن الحمـار؟» ويقصد به الطريـق أو الجادة.

«طير طار، مع الخطار، ذنيبه ريش وراسه نار» ويقصد به البِنْدَق.

«كل الدبش يسمنن، وهن يضعفن» أو «أنشدك عن بكرتين ركّابهـن واحد، ولا يردفن» ويقصد به النعال.





«غنيـماتي سود، وشاويهـن عُود، وإلى مشى العُود، كثرن الغنيمات السود» ويقصد به القلم والحروف أو الكلمات.

«أصباعي أصفر، ولا هو صخيف، ياما احلى ذا الـعنبر والمسك الظريف، أديني بوسه، وفصخ القميص» ويقصد به الموزة.

وهناك نوع آخـر من الأحاجي يشتـمل على الحل، ويقصد فـيه السائل إلى اختبار أو قياس ذكاء من يُسْأل وفطنته، ومن أمثلة ذلك:

«وش اسود طالعيِّه، أبيض داخليِّه، القدر يالنعجه؟» والحل القدْر.

«بنت عمران، مين أبوها؟» أو «وش اسم أبوها؟» والحل عمران.

«محوَّى ملوَّى، الزنبيل يالثور» والحل الزنبيل.

«سود عينيها، عـوج قرنيها، العنز لا هداك الله» والحل العنز.

ويوجد نوع ثالثٌ من هذه الأحاجي يتمثل في السؤال والجواب في عـبارات مسجوعة. وتتطلب سرعة الرد وحضور البديهة، ومن أمثلة هذا النوع:

«حجاك مـا على الدراج؟». فـيرد الصبي الآخر «بيض مرّاج».

«حجاك ما على الرشا؟». فيرد «ابن جبر يذّن العشا».

«حجاك ما عـلى السريح؟». فيرد «عصيفير يصيح»

«وش بالدار؟» فيرد عليه «جمل هدَّار»

«وش بالمقام؟» فـيرد عليه «شويِّب لقَّام»

«وش بالعنّة؟» فيرد عليه «عجوز مكتنّة»

«وش في المطلاع؟» فيرد عليه «قطو يجر كراع»

«وش على المـعشش؟» فيـرد عليه «قطو يترشش»

«وش في المثعب؟» فيرد عليه «قطو يلعب»

«وش في اللِّزا؟» فيرد عليه «قطعة حزا»

«وش تحت التينه؟» فيرد عليه «عبدتنا المتينه»

«وش تحت العنبه؟» فيرد عليه «كلب رازٍّ ذنبه»

«وش في الدرج؟» فيرد عليه «تيسٍ عَرَج»

«وش في الفرجه؟» فيرد عليه «عبد له زرجه» أو «لحمةٍ خَرْجه»

«وش بالحوي؟» فيرد عليه «تيس قوي»

«وش بالقاعه؟» فيرد عليه «زبيل فقاعه»

«وش فوق الـزرنوق؟» فيرد عـليه «فرخ غرنوق»

«وش في المصب؟» فيرد عليه «حزمة قصب»





«وش فوق المحَّال؟» فيرد عليه «ابن جبر يُربْ سحال»

«وش ورا الباب؟» فيرد عليه «عبدٍ يصلَخ ذباب»

«وش في الجِصَّه؟» فيرد عليه «عجوزٍ منتصه»

«وش في الساس؟» فيرد عليه «زبيل نحاس»

«وش وش؟» فيرد عليه «عظيم هش»

«وش تحت الحلوه؟» فيرد عليه «مربط فلوه»

«وش تحت الخضريه؟» فيرد عليه «مربط جنيه»

«وش على العدّه؟» فيرد عليه «عجوز ممتده»

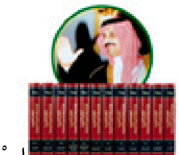
ويستهلون اللغز أو الحكاوي في منطقة الباحة بقولهم «حكواكم الله» مثل قولهم «حكواكم الله عن شي يمشي ويهل شيبه» والمقصود به هنا الرحا (القويعي ١٤٠٥ ج٢: ١٠٤-١٠٦، ومصادر أخرى).

## إحْدَيّ ابْدَيّ

من ألعاب الفتيات المعروفة في القويعية، ويمكن أن تؤدى بشكل فردي أو جماعي، إذ تتسابق وتتنافس الفتيات فيما بينهن. وتتطلب اللعبة توافر قطعتين صغيرتين من الحجر، تضع الفتاة القطعتين في راحة يدها، ثم تقذف بإحداهما إلى أعلى، وتبقي القطعة الأخرى في يدها. وأثناء سقوط القطعة التي رمتها تقوم بقذف الثانية بالطريقة نفسها وتستعد لإمساك الأولى. ومرة أخرى، وخلال سقوط الثانية تقذف بالأولى مع الاستعداد لإمساك الثانية، وهكذا تستمر في حركة دائبة بحيث تكون إحدى القطعتين في نزول، والأخرى في صعود. وتحاول اللاعبة أن لا يحدث تصادم بين القطعتين وألا تقع إحداهما على الأرض. فإن حدث ذلك تكون اللاعبة قد أخفقت وينتهي دورها. فإن كان هناك أكثر من لاعبة، فإنهن يتبارين أيهن تستطيع الاستمرار في اللعبة لمدة أطول. وأثناء اللعبة تردد الفتيات الأهزوجة التالية:

«إحْدَيّ ابْدَيّ، جيت من الشام على رجلي، نطحني ظبي، شويته حي، كليته ني، حطيت جْليده لي سقَي».

وتتطلب اللعبة قدراً كبيراً من خفة الحركة والتركيز في متابعة قطعتي الحجر. ولعل القارئ يدرك تشابهاً في اسم هذه اللعبة وأهزوجتها مع لعبة (حْدَيّه بْدَيّه) وأهازيجها، مع فارق شاسع بين اللعبتين من حيث أداؤهما وطبيعتهما.





## احْلِل حَالِل

هذه اللعبة تمارسها الفتيات من سن السابعة إلى الخامسة عشرة. تبدأ اللعبة حين تتقابل ثلاث أو أربع فتيات ومعهن الخرز (الحل)، وتقول إحداهن «احلل» فإن ردت الباقيات «حالل» يكن بذلك قد أقررن ببدء اللعب. فتجلس بعض الفتيات بالقرب من بعضهن، وتترأسهن اللاعبة التي قالت «احلل». ويكون بيدها خيوط بعدد يساوي عدد اللاعبات اللاتي أمامها. فتضع الرئيسة الخرز (الحل) في أحد هذه الخيوط بحيث يكون عدد الخرزات المنظومات من ثلاث إلى خمس خرزات، ثم تضع الخرز المنظوم في راحة يدها مع لف أطراف جميع الخيوط على السبابة، ثم تضم كفها مخفية ذلك الخرز والخيط الذي نظم فيه عن أعين اللاعبات. ثم بعد ذلك تخرج يدها وكفها مضمومة للاعبات، وتأخذ اللاعبة الأولى الخيوط مجتمعة، وتختار منها خيطاً واحداً، هو الذي تعتقد أنه الخيط الذي يحمل الخرزات التي نظمتها الرئيسة. فتنتظم اللاعبة الأولى خرزة أو خرزتين حسب ما اتفقن عليه، وبعد أن تنتهي ينتقل الدور إلى اللاعبة التي تليها، وهكذا حتى تنتهي جميع اللاعبات.

فتفتح الرئيسة كفها، وكل واحدة من اللاعبات ممسكة بخيطها الذي اختارته. فإذا وجدت اللاعبة أن خرزها الذي نظمته انضم إلى الخرزات التي نظمتها الرئيسة عند بدء اللعب، تكون بذلك هي الفائزة. وتأخذ جميع الخرزات التي نظمتها بقية اللاعبات والرئيسة. وتقول اللاعبة الفائزة «قبيتكم». وتستمر اللعبة حتى ينتهي الخرز المخصص للّعب. واللاعبة الفائزة هي التي تحصل على أكبر عدد من الخرز.

## احّوحْ حاحوني

(انظر حبا حبا حوني)

## أرسلنا الطير

(انظر العين)

## الارْكان

من ألعاب الصبيان الجماعية المعروفة في بعض نواحي سدير، وتسمى في المنطقة الشرقية (عواير). ولعل سبب التسمية يرجع إلى أن كلمة (ركن) أو (زاوية)، تعرف عند عامة المنطقة الوسطى والشرقية بـ(العاير) لأن اللاعبين يقفون في أركان أو زوايا الغرفة أو الحارة.





يلـزم لأداء اللعـبة خمـسة أولاد، وغرفة من غـرف المنزل أو مربع يرسم على الأرض. تجرى القرعة بين الخمسة، ومن تقع عليه يقف في الوسط، والأربعة الباقون يقـف كل واحد منهم في ركن من أركان الغرفة أو (المربع). وصفة اللعبة أن يسـعى كل لاعب مـن الأربعة إلى تغيير مكانه بحيث يحاول كل منهم أن يحل محل اللاعب المقابل، بينما يحاول اللاعب الذي يقف في الوسط أن يحتل أحد الأركان أثناء هذه العملية. فإذا تمكن من ذلك فإنه يبقى في ذلك الركن، على حين ينتقل صاحب الركن إلى الوسط، وهكذا تستمـر اللعبة (السليم ١٤٠٦ : ١٥٩).

**ارْكبْ ماشِي**

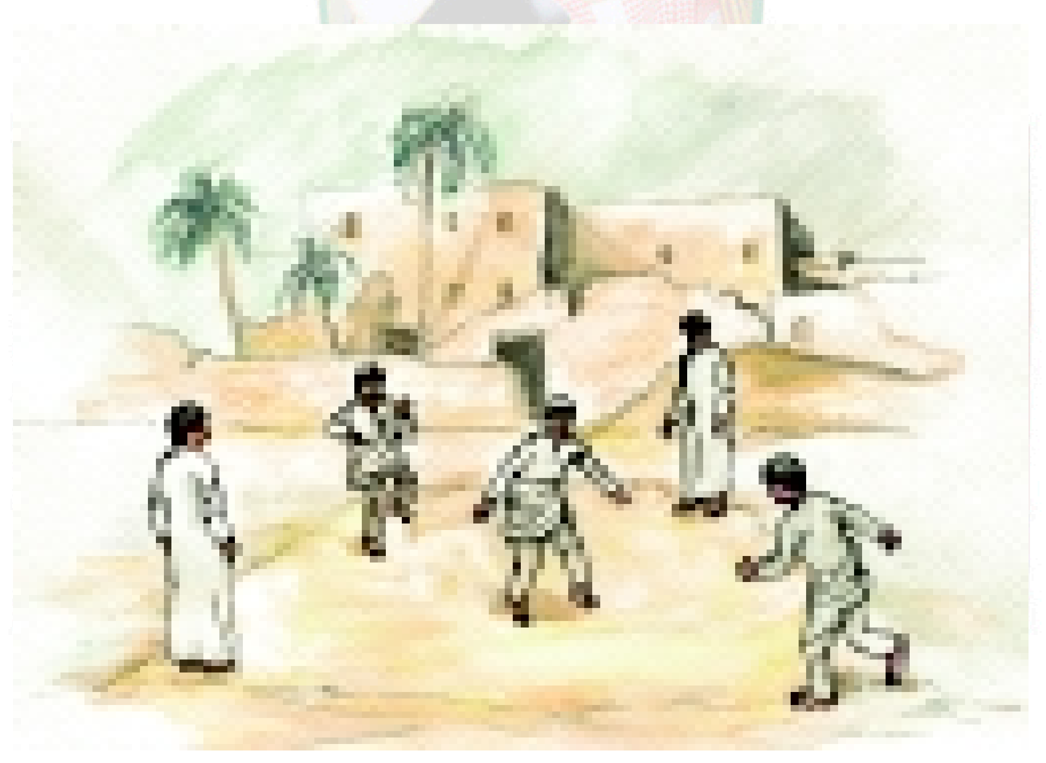
(انظر عِدّ واركب)

**اركضوا جاكم أبو حجله**

(انظر الحجله)

**الاركل**

(انظر الشير)



الارْكان







## أزبير

(انظر اعقبونا ونعقبكم)

## ازلجَه



ازلْجَه

لعبة (ازلجَه) من الألعاب الشعبية القديمة. وهي تقوم على التخمين وتلعب بشكل جماعي في كل الأوقات. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد، وتجرى القرعة لتحديد فريق (مطموم)، وهم الذين تغطى أعينهم، وفريق (طام)، وهم الذين يقومون بتغطية أعين خصومهم. بعد ذلك يجلس أفراد فريق مطموم على الأرض، وخلف كل منهم لاعب من فريق طام. ثم يضع كل لاعب من فريق طام يديه على عيني لاعب من فريق مطموم، أي الذي يجلس أمامه، حتى لا يرى شيئاً. ثم يحدد أفراد فريق طام، وبإشارة بينهم، لاعباً منهم، ليَقْنَعْ لاعباً من فريق مطموم، أي يضربه على رأسه، ثم يعود إلى مكانه. بعد ذلك يسألون اللاعب المقنوع أي الذي ضُرب على رأسه بقولهم «من قنعك يامقنوع؟» فإذا استطاع معرفة من قنّعه فإن أفراد فريق طام يقولون «حَدِّر فوق» فتتبادل المراكز والأدوار، ويصبح فريق طام مطموماً، وفريق مطموم طاماً. أما إذا لم يتمكن اللاعب المقنوع من معرفة من قنعه، فإن أفراد فريق طام يقولون «ازلجَه» ويقومون بالضغط على أعين فريق مطموم بشدة. وتعاد اللعبة حتى يتمكن من يُضرب من أعضاء فريق مطموم من معرفة من ضربه.

ويتضح من هذا الوصف أن اللعبة تعتمد على الفراسة، إذ يحاول اللاعب المقنوع معرفة من ضربه (قنعه)، مستعيناً في ذلك بعدة أمور؛ كقوة الضربة وطريقتها، وخفة حركة اللاعب إلى غير ذلك (العواد ١٤٠٧ : ٣٣-٣٤).

## الاسَحّ

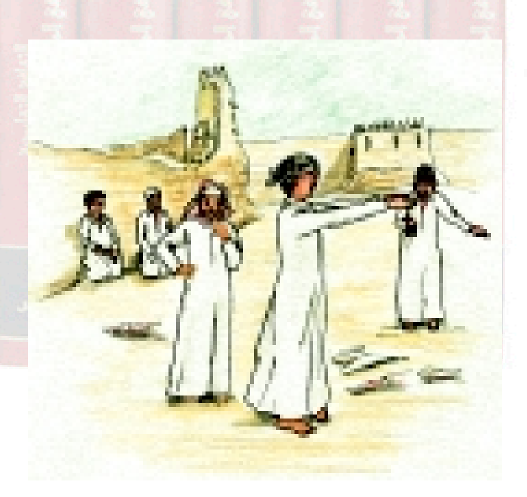
الاسح أو (اللسَحّ) كما تعرف في الجنوب، أو (عُميّان) في بعض مناطق الحجاز. يمارس الشباب في منطقة القصيم وغيرها من المناطق لعبة الاسّح في الليل،





غالباً على ضـوء القمر. ولكنها تلعب أيضاً في الـنهار، عند توافـر ثمانية أو عشرة من اللاعبين.

وتبدأ اللـعبة بإجراء القرعـة، ومن تختاره القرعة تغلمط عيونه أي تعصب عيناه بلـف غترة أو نحوها على عـينيه وربطها، بحيث لا يتمكن من رؤية بقية اللاعـبين. وبعـد ذلك يقـف اللاعب معصوب العينين ويفحج رجليه أو يفشح أي يباعد بين رجليه. وعلى مسافة، بعيدة بعض الشيء، يقف بقية اللاعبين، وقد كوروا غترهم (لفوها على شكل كرات صغيرة). ثم يقذف كل منهم بغترته من بين، أو قرب رجلي اللاعب معصوب العينين، ثم يجلس مكانها، فإذا جلس آخر لاعـب بعد رمـي غترته، أعـطى أحدهـم -عادة قـائد الـفريـق- إشارة



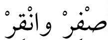
الاسَح

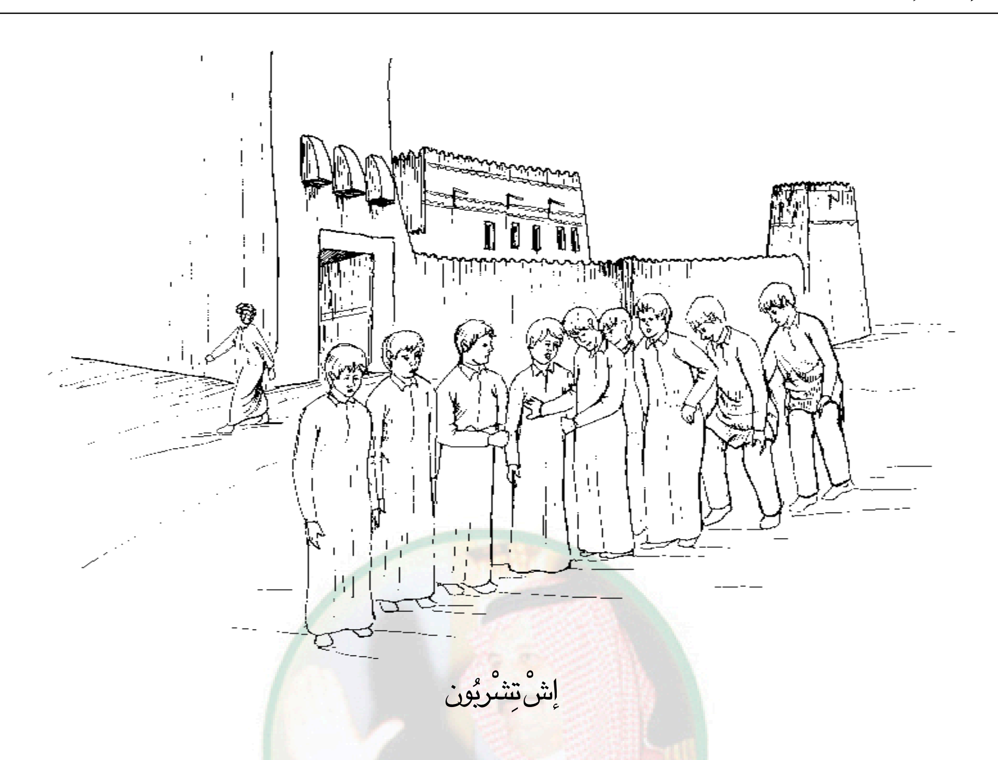
كالصفير، مثلاً. ويبدأ اللاعب معصوب العينين البحث عن بقية اللاعبين، وفي الوقـت نفـسه يحـاول كل واحـد من الـلاعـبـين حَبْـشَ، أي لمس الـلاعب معصوب العينين كلما اقترب منه.

وهكذا تستمر اللعبة حتى يتمكن هذا اللاعب من إمساك أحد اللاعبين، عند ذلك ينتقل الدور إلى اللاعب الممسوك فتعصب عيناه، وهكذا. وواضح أن هذه اللعبة مبـنية على قوة الملاحظة، حيث يحاول اللاعب معصوب العينين أن يتنبأ بمكان بقية اللاعـبين من خلال الصوت الصادر عن حركتهم أو ضـحكهم أثناء عملـية المطاردة (العـواد ١٤٠٧: ٤٤، ومصادر أخرى).

## إشْ تِشْرْبُون

من ألـعاب الصبـيان المعـروفة في الهفوف، بـالمنطقة الشرقـية. وهي من الألعاب الجماعية. وتتمثل اللعبة في أن تقف مجمـوعة من اللاعبين في صف واحد متجهين وجهة واحدة. ثـم يقول أحدهم «إش تاكلون؟» أي ماذا تأكلون؟. فيردون عليه «لحم الطيور» فيـقول «إش تشربون؟» أي ماذا تشربون؟ فيردون عليه «نقيطة عسل» بعد ذلك يقول لهم «منين المر؟» أي من أين الممر أو العبور؟ فيردون

إشْ تِشْرَبُون

عليه مشيرين إلى اسم أحدهم، كأن يكون بينهم خالد، فيقولون «خالد» أي من عند خالد. ثم يردد اللاعبون، في حركات متمايله «خلد له» ويمرون من بين يدي خالد، محاولين تحريكه شيئاً فشيئاً مع كل دورة، حتى يديروا وجهه إلى الجهة المعاكسة لتلك التي يقف عليها. فإذا نجحوا في ذلك، انتقلوا إلى لاعب آخر. وهكذا تستمر اللعبة.

## اصْفِرْ وانْقِرْ

اصْفِر وانقِرْ أو الكبيش من الألعاب الشعبية التي يتطلب أداؤها وجود مكان فسيح. ويمكن ممارستها بعدد أقله ستة لاعبين. تبدأ اللعبة بعد أن يُختار أحد اللاعبين عن طريق القرعة ليختفي ريثما يغطي بقية اللاعبين أجسامهم بالكامل برداء، ويصبحون في وضع يصعب عليه معه تمييزهم ومعرفتهم. ثم يسمح الحكم للاّعب المختفي بالظهور والاقتراب من بقية اللاعبين، ليسألهم، الواحد تلو الآخر، قائلاً «اصفر» فيصفر «وانقر» فينقر. وخلال ذلك يحدد من توقع أنه عرفه، ويناديه باسمه. فإن كان الاسم الذي حدده صحيحاً، أي إذا تمكن من معرفة اللاعب، فإنه يضربه بقوة بالمرقع -وهو فوطة أو غترة مبرومة على هيئة سوط أو حبل- حتى يصل إلى المهر وهو







إصْفِرْوانْقِرْ

مكان يحدد مسبقاً ومن يصل إليه يكون بمنجاة من الضرب. أما إن كان الاسم غير صحيح، فإن اللاعب المغطَى، الذي تمكن من إخفاء شخصيته، يكون هو الضارب بالمرقع للاعب المنادي ضرباً شديداً، جزاء لعدم تمكنه من معرفة الاسم الصحيح لهذا اللاعب الذي اختاره من اللاعبين المغطاة أجسامهم ثم يتبادلان الأدوار (عفيفي ١٤١٢: ٤٣).

## الإضمار

يطلب فيه الأول من الآخر أن يضمر رقماً معيناً، ثم يطلب منه إضافة مثله إليه ويسمي صاحب هذا المِثْل من الحاضرين، ثم يدفع إليه رقماً معلوماً، ويطلب منه ضمه إلى ما قبله من أرقام، ويطلب منه إلغاء نصف المجموع ورد الرقم المضاف الأول إلى صاحبه، وأخيراً يخبره بأن الباقي معه هو كذا، ويذكر رقماً معيناً، فيذهل المضمِر من الاكتشاف.

والواقع أن الأول لا تهمه الأرقام ولكنه يعرف أن النتيجة النهائية هي، دوماً، أن المبلغ الباقي هو نصف الرقم المعلوم الذي دفعه إليه، فلو أضمر ١٠ وأخذ من صاحبه ١٠ ودفع له مبلغاً معلوماً هو ٦ فيكون المجموع ٢٦، فإذا الغى النصف بقي ١٣ ورد العشرة إلى صاحبها بقي معه ٣ وهو نصف المبلغ المعلوم المؤدى إليه.

## اطْرَحْ وارْكَبْ

(انظَر عِدّ واركب)

## اعْقُبُونا ونْعَقُبْكُم

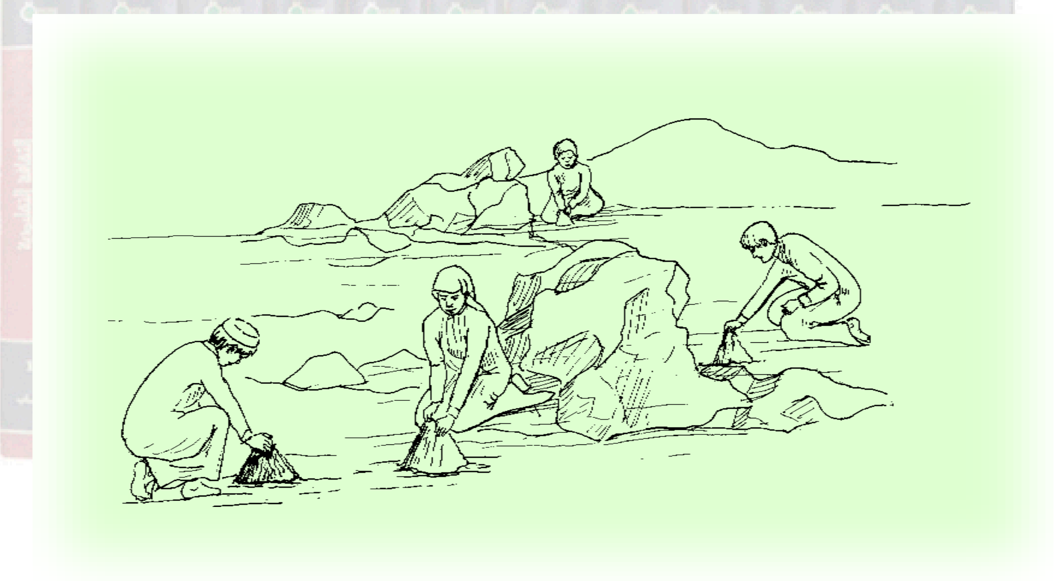
لعبة اَعْقُبُونا ونْعَقُبْكُم، أو (التَغْرِيْر)، أو (ازبَيْر)، أو (خبيّاتْ الفَار) من الألعاب الجماعية التي يمارسها الصبيان والصبايا، كل على حدة، في كثير من مناطق المملكة. وهي تلعب في الليل، خاصة في ليالي الصيف والخريف المقمرة. ولأداء هذه اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين كل فريق مكون من ثلاثة إلى ستة لاعبين.

وتبدأ اللعبة بأن يتجه كل فريق إلى جهة عكس التي ذهب إليها الفريق





الآخر. ثم يخط أفراد كل فريق خطوطاً بأصابع اليد على الأرض، أو يضعون أكواماً من التراب. ويحاول كل فريق أن تكون هذه الخطوط أو الأكوام قدر الإمكان في أماكن خفية، حتى يصعب العثور عليها من قبل الفريق الثاني. ولذلك يضعونها في ظلال الأشجار أو خلف الجدران أو الصخور ونحو ذلك. بعد ذلك ينادي كل فريق على الآخر «انتهيتم؟» أي هل انتهيتم؟. فإذا كانوا قد انتهوا، يرد كل فريق بصوت مسموع «خلاص» أي نعم قد انتهينا. ثم يُنادى مرة أخرى «اعقبونا ونعقبكم». فيذهب كل فريق إلى ميدان الفريق الآخر، للبحث عن الخطوط أو الأكوام، ومسح أو إزالة ما يجدونه منها. ويحاول كل فريق أن ينتهي قبل منافسه. فإذا انتهى -على حد تقديره- من مسح الخطوط أو تسوية الأكوام ينادى «خلاص» إشارة إلى الانتهاء، أو «انفقعت البيضة» إشارة إلى إزالة جميع الخبيات. بعد ذلك يذهب أفراد الفريقين معاً، بوصفهم لجنة تحكيم، إلى ميدان أحد الفريقين، ويبدأون بتسجيل عدد الخطوط أو الأكوام التي لم تمسح. وبطبيعة الحال فإن أعضاء كل فريق يعرفون أماكن كل خط أو كومة لم تمسح، فتسجلها لجنة التحكيم نقطة لصالح الفريق الذي توجد بميدانه. ثم تنتقل اللجنة إلى ميدان الفريق الثاني لتقوم بالعملية نفسها.



اعْقُبُونا ونِعَقْبُكُم





والفريق الفائز هـو الذي أزال أكبر عدد من خطوط أو أكوام الفريق الآخر. غير أنه في بعض المناطق، كما في وادي الدواسر، تذهب لجنة التحكيم أولاً إلى ميدان الفريق الذي أعلن الانتهاء. فإذا كان صادقاً، بمعنى أنه قد أزال جميع أكوام الرمل (الخبيات)، فإنه يعد هو الفائز. أما إذا لم يكن كذلك فإنه يعد مهزوماً، حتى وإن كان الفريق الثاني لم يمسح جميع الأكوام أو الخطوط (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٨-٣٢٩، والميمان ١٤٠٣: ٦٦).

## افْتَح الباب – ما نفْتَح

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان الجماعية. وصفتها أن يقف الصبيان متماسكي الأيدي، مكونين دائرة، يقف واحد منهم في وسطها. ويحاول هذا اللاعب التحايل على اللاعبين والخروج من الدائرة على غفلة منهم، وهم يحاولون منعه. وفي أثناء المحاولة يردد اللاعبون بعض العبارات، كأن يقول اللاعب الذي في الوسط «افتح الباب» فيرد عليه بقية اللاعبين وهم يرفعون أيديهم ويخفضونها في محاولة لاستفزازه «ما نفتح». فيقول الذي في الوسط «أعطيك تمر» فيرد عليه بقية اللاعبين «ما نفتح» فيقول «أعطيك طحين» فيردون «ما نفتح».

وهكذا تستمر اللعبة والصبي الذي في الوسط يقوم بحركات تمويهية، محاولاً أن يجد فرصة كي يفلت منهم. فإذا تمكن من الخروج والوصول إلى المدعى –وهو مكان يحدد قبل بداية اللعبة– دون أن يلمسه أحد اللاعبين يكون في مأمن، ويُعد منتصراً، وينتهي دوره، لينتقل الدور، أي الدخول في وسط الدائرة، إلى لاعب آخر.

وتعتمد اللعبة على الفطنة، بحيث يستطيع اللاعب تحديد النقطة التي يمكن أن ينفذ من خلالها دون أن يتعرض لمقاومة صعبة، أو يتمكن أحدٌ من إمساكه. فقد يرى أن أحد اللاعبين غافل، وأن المسافة بينه وبين اللاعب الذي يليه واسعة مثلاً، وغير ذلك من نقاط الضعف التي يمكن أن يستغلها لصالحه.

## اقْلِب السّيْف

لعل سبب تسمية هذه اللعبة بهذا الاسم يعود إلى مشابهة شكل اللاعب حال استلقائه إلى الخلف بالسيف المقلوب. ومعنى «اقلب» غيّر وضع الشيء رأساً على عقب. وهي من الألعاب التي يمارسها الصبيان والفتيات







اقْلِب السّيْف

في جنـوب المملكة، وربمـا في مناطق أخرى. وصفتها أن يوضع عود كبريت، أو أي شيء صغير الحجم على الأرض، ثم يستلقي اللاعب على ظهره وينحني بجسمه، ورأسه إلى الخلف، معتمداً على يديه ويقوس ظـهره، لكي يلتقط ذلك الشيء بفمه. ويتطلب ذلـك قدراً كبيراً من مرونة الجسم والعضلات.

## الْمَس بعيره

(انظر الخطفه).

## إلى جاك الحَبَرْدي

هذه لعبة من ألعاب التعجيز اللفظي وتعـرف أيضاً باسـم الى جاك الضـب ويمارسها الكبار غـالباً مع صغارهم في بعض مـناطق المملـكة. فيقول الكـبير للصغير «الى جاك الضـب.. يرطع.. يرطع من تعشّـيه؟» فيقول الطفل على سبيل المثـال «عمر» فيقول والده أو أي شخص كبير «يامعمرك التعمر والذي ما يتـعمر.. الى جـاك الضب يـرطع.. يرطع.. من تعشيه؟» فيقول الطفل اسماً من الأسماء التـي يختارها وعادة يذكر اسماً من أسمـاء إخوانه أو أصدقائه أو أقرانه، «سـعيد» مثلاً، فـيقول الرجل الكبير «يامسعّدك السعد.. والذي.. ما يسعد.. إلى جاك الضب يـرطع يرطع من تعـشيه؟». وهكذا إلـى أن يكتفـي الطفل من هذه اللعبة.



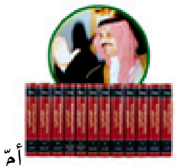


ويقولون في بعض مناطق المملكة مثل وادي الصفراء «إذا جاك الحبرشي يرشي وش تحط لـه في جرابه؟» فيرد المسؤول مختاراً كـلمة صعبة التخريج «أحط له دشيشه» أي جريش، فـيقول السائل «يامدششك المدشش، لى جاك الحبرشي يرشي وش تحط له في جرابه؟» وتستمر اللعبة حتى يوفق المسؤول كلمة يصعب تخريج اسم منها يستخدم للدعاء عـلى المـسؤول مـثـل «يامـدشـشـك المدشش...» وعـندما ظهرت الـكوكا كولا استخدم اسمها للتعجيز، فكانوا يقولون «يامكوكلك المكوكـل» وتحدث صعوبة في النطق بها كأن تُنطق، مثلاً، «ياملـكلكك المكـلكك. يامكـلكلك المكلكل».

ومثـل ذلك، «إلى جـاك الحبردي يردي ويش تعشيّه؟». ولهذه الصيغة من اللعبة قصة يتـناقلها بعض كبار السن، وهي أنه في الفتـرة التي كان فيها زمام الأمن منفلتاً قبل أن يستتب على يد الملك عبدالعزيز -يرحمه الله- كان لكل قبيلة منطقة تسيطر عليها وتعدها حمى لها، وتفرض على من يمر في طرق هذا الحمى رسماً من مال أو طعام أو نحوه تـأخذه لقـاء تأمين الـطرق وحـماية الحـاج أو المسافر، وكان مـا تأخذه القبيلة يسمـى الشرط أو الـعشاء. وكانت تـقوم بهذا العمل مجموعة من رجال القبيلة تكمن للقادمين والسالكين، ومع كل رجل من هذه المجـموعة جـراب يجمـع فيه مـا يُحصل عليه، ثم يجلبون ما جمعوه إلى شيخهم أو رئيسهم ليقوم بتوزيعه عليهم حيث يأخذ كل منهم عشاء لقاء ما قام به من جهد. وفي أحد الأيام أرادوا اقتسام الغنيمة ولكن الحبردي، وهو واحد منهم كان غائباً، فألحوا على رئيسهم بتقسـيم المحصول، فقال لهم «وإذا جانا الحبردي يردي ويش نعشيـه؟» فرد عليه أحدهم «نعشيه كذا وكذا» واستمر رئيسهم يقول لهم الواحد بعد الآخر «وأنت، إذا جاك الحبردي يردي ويش تعشيه؟» وكان قصد رئيـسهم إضـاعة الـوقت حتـى يصل الحبردي من غير أن يشعر جماعته بمضض الانتظار.

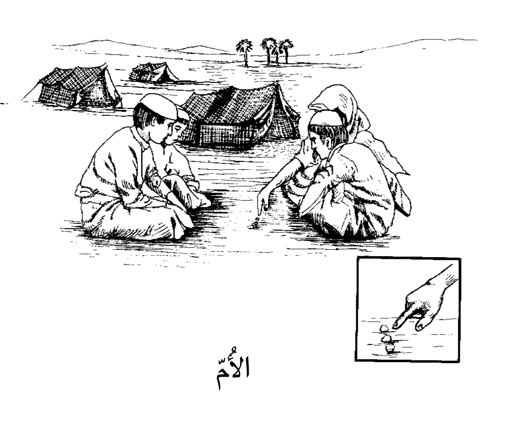
## الأُمّ

من الألعاب المشهورة، خاصة في المنطقة الجنوبية. ويلزم لأداء اللعبة ستة أحجار صغيرة وأربعة لاعبين، كل اثنين منهم يكونـان فريقاً. تصف الأحجار في صـفين متـوازيين عـلى الأرض، وتجرى القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ اللعب.





وبعد تحديد الفريق الذي يبدأ اللعب، يمسك أحد اللاعبين إصبع زميله بيدٍ، ويؤشر بإصبع يده الأخرى على الأحجار، وهو يردد «أمك... أمك». وعند الإشارة إلى حجر معين يضغط اللاعب على إصبع زميله إشارة إلى أنه قد اختار هذا الحجر ليكون أماً له، مع الاستمرار في تكرار هذه العملية عدة مرات للتمويه على أعضاء الفريق الثاني. ثم يتوقف اللاعب عن الإشارة، ويطلب من الفريق الثاني تحديد أم زميله. ويدير اللاعب وجهه، بحيث لا يمكنه رؤية الأحجار التي سوف يحددها الفريق الثاني. فيحدد أعضاء الفريق الثاني ثلاثة أحجار، يتوقع أن تكون أم لاعب الفريق الأول منها. وبعد تحديد الأحجار يدير لاعب الفريق الأول وجهه نحو اللاعبين. فإن كانت أمه من ضمن الأحجار التي حددها أعضاء الفريق الثاني، قال له زميله «أمك سِرِي بها» أما إن لم تكن من بينها، فإنه يقول له «أمك مكانها» فإذا كانت أمه قد «سري بها» فعليه أن يختار أماً غيرها، فيشير إلى أي حجر من الأحجار المتبقية أمام اللاعبين. فإذا كان هذا الحجر من ضمن الأحجار الثلاثة التي سبق وأن حددها أعضاء الفريق



الأُمّ

الثاني، تنتقل اللعبة إلى الفريق الثاني. أما إذا لم يكن من ضمن تلك الأحجار الثلاثة فإن اللعبة تبقى لدى الفريق الأول، وتحسب له نقطة. وكذلك لو كانت أم لاعب الفريق الأول ما تزال مكانها فإن اللاعب يشير إليها، وتحتسب نقطة لصالح فريقه (العواد ١٤٠٧ : ٤٢-٤٣).

## أمّ الاولاد وامَّ العيال

(انظر يابونا جانا الذيب)

## أُمْ تِسِع

من الألعاب المشهورة في أغلب مناطق المملكة. ولها عدة أسماء أخرى من أشهرها (أُمّ غرَيْبَيْن)، (أمّ الخْطُوْط)، (المخْطِّطة)، (الصبّه)، (مِقْطَار التِّسِع)، (السّوق)، (القَطْره) و(أُمّ عويْدَات)، كما تسمى في الباحة





(المقطا). وهي قريبة الشبه بـلعبة (أُمْ سِت). وقد وجد الأستاذ حمد الجاسر رقعتها مرسومة على إحدى الصخور في جبال دوس، ورجح أنها لعبة القرق أو الخط المعروفة عند العرب منذ القدم.

ولعبة أم تسع من الألعاب الثنائية، ويلعبها الكبار والصغار. وتتطلب اللعبة رسم ثـلاثة مستـطيلات أو مربـعات بمقاسات مختلفـة، ويوضع كل مربع داخل الآخر (الأوسط داخل الكبير، والصغير داخل الأوسط). وهي تُرسم على الأرض أو على ورقة أو صحيفة ونحوها. وتقطع أضلاع هذه المربعات من منتصفها بأربعة خطوط، يصل كل منها ما بين منتصف أحد أضلاع المربع الخارجي وما يقابله في المربع الداخلي. كما تتطلب ثماني عشرة قطعة من حجر صغير أو نحو ذلك من النوى وغيره. ويحضر كل لاعب تـسع قطع بشرط أن يكون هـناك تمايز أو اختـلاف بين قطع اللاعـبين، كاختلاف الحجـم أو اللون، حتى لا يـكون هناك لبس أو اختلاط بين الأحجار. ويجري اللاعبان القرعة لتحديد من سيبدأ اللعبة منهما، وبعد ذلك تـبدأ اللعبة بأن يـضع كل لاعب بالتناوب قطع الحجر في زوايا المستطيلات أو تقاطع الخطوط. فيضع اللاعب الأول عند البداية قطـعة، ثم ينـتقل الـدور إلى اللاعـب الثانـي، وهكذا. ويحاول كل لاعب أن يضع ثلاثاً من قطعه على خط واحد، على حين يحاول اللاعب الآخر أن يحول بينه وبين ذلك بوضع قطعة من قطعه بينها. فإذا تمكن لاعب من صف ثلاث قطع من قطعه ووضعها في صـف أو علـى خط واحد، أفـقي أو رأسي، عندئذٍ يخسر اللاعب الآخر واحدة من قطعـه، وتوضع في وسط المسـتطيل الداخلي (النار)، ولا يـستخدمها في اللعبة مـرة أخرى، فيصبح لعبه بـعد ذلك بعدد أقل من منافسه مما يحد من فرصة فوزه.

وبعـد النـزول، أي إكمال وضـع القطع، يبدأ اللاعبان، بالتناوب كذلك، عملية تحريك القطـع. وتُحرك في كل مرة قطعة واحدة، وفي هذه الخطوة أيضاً يحاول كل مـنهما أن يصفّ ثلاثاً مـن قطعه على خط واحد، كما يحاول في الوقت نفسه أن يعوق منافسه عن تحقيق ذلك. وكلما تمكن الـلاعب من صف ثلاث قـطع عـلى خـط واحد خـسر اللاعب الآخر قطعة يختارها الفائز من قطع منـافسه التي يرى فيـها خطورة، بحيث يعيقه عن صف ثلاث قطعٍ على







أُمْ تِسِع

خط واحد. ومن الكلمات التي يقولها اللاعبون في هذه اللعبة في بعض المناطق «مقطار» أو «ملطاخ» إذا تمكن من صف ثلاث قطع من قطعه على خط واحد، فإذا حرك إحدى هذه القطع بغية إرجاعها إلى مكانها في النقلة القادمة فإنه يقول «مفساح». فإذا تمكن اللاعب الآخر من نقل إحدى قطعه بحيث تعيق اللاعب الأول فإنه يقول «ملداد». أما إذا استطاع اللاعب وضع قطعه على خطين بحيث تكون لديه فرصتان للفوز فإنه يقول لمنافسه «مخيار». فإذا تمكن من صفّ الأحجار الثلاثة قال «طخه» أو «اقفشه» أو «مقطار» أو «ملطاخ».

وهكذا تستمر اللعبة حتى يخسر أحد اللاعبين قطعه كلها، أو يرى أنه لا جدوى من المواصلة لأنه خسر كثيراً من قطعه، فينسحب. فيكون هذا اللاعب المنسحب أو الذي فقد قطعه هو الخاسر. ومن شروط هذه اللعبة في بعض مناطق المملكة في حال قرب فوز أحد اللاعبين وذلك بصفه ثلاث قطع متتالية أن ينبه منافسه لذلك.

فاللعبة تحتاج إلى تأنٍّ وفطنة، ورسم استراتيجية للهجوم والدفاع. وقد تستمر اللعبة الواحدة في بعض الأحيان وقتاً





طويلاً (العمار ١٤٠٨: ١١٢-١١٣، ومصادر أخرى).

## أُمْ ثَلاث

تمارس هذه اللعبة في أغلب مناطق المملكة، ولها عدة أسماء أخرى من أشهرها (الصّبه)، (السّوق)، (مِقْطَار الثَلاَث) و(القَطْرَه) و(سطيْع) و(الصّبيْ).

وهذه اللعبة من الألعاب الثنائية، يلعبها الصغار والكبار. وتتطلب اللعبة رسم مربع على الأرض، أو على ورقة أو نحوها، تقطع أضلاعه من منتصفها بخطين متعامدين يتقاطعان في وسط المربع. وستة أحجار صغيرة، أو نحو ذلك من النوى، أو أعواد صغيرة، لكل لاعب ثلاث قطع بشرط أن يكون هناك تمايز أو اختلاف بين قطع اللاعبين في اللون أو الحجم أو النوع، حتى لا يحدث خلط أو لبس أثناء اللعب؛ فيختار أحد اللاعبين الحصى والثاني النوى مثلاً، وتبدأ اللعبة بجلوس اللاعبين متقابلين، ومع كل منهما القطع الخاصة به، وبينهما المربع (الملعب). وتُجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب أولاً.

بعد ذلك يقوم اللاعبان بالتناوب بوضع قطع الحجر في الزوايا وملتقى الخطوط، فيضع اللاعب الأول قطعة، ثم ينتقل الدور إلى اللاعب الثاني، وهكذا حتى يضعا جميع ما معهما من أحجار. وخلال وضعهما للأحجار يحاول كل منهما أن يضع قطعه الثلاث على خط واحد، في حين يحاول كل منهما أن يفسد على منافسه خطته ويمنعه من تحقيق ذلك، بوضع إحدى قطعه بين قطع الآخر، وهكذا.

وبعد إكمال وضع ما معهما من قطع، يبدأ كل منهما، وبالتناوب، بتحريك قطعه. يحرك في كل مرة قطعة واحدة فقط، محاولاً أن يصف قطعه في صف واحد، كما يحاول، في الوقت نفسه، إعاقة منافسه عن تحقيق ذلك.

فإذا تمكن أحدهما من وضع قطعه على خط مستقيم، سواء أثناء عملية وضع القطع أو أثناء عملية التحريك (اللعب)، فإنه يفوز باللعبة، وتكون له نقطة، على حين يكون اللاعب الآخر خاسراً وتسجل عليه نقطة، وهكذا تستمر اللعبة (الأحيدب ١٤٠٩: ١٠٣، ومصادر أخرى).

## أُمِّ ثْنَعَش

من الألعاب الذهنية المعروفة، وتسمى أيضاً (مِقْطَار الثّنَعَشَر) أي الاثنا عشر، نسبة إلى عدد الأحجار التي





يستخدمها كل لاعب. وهذه لعبة ثنائية يلعبها الكبار، وتعدّ إلى حد كبير تطوراً للعبة (أُم تِسِع). ولا تختلف عنها إلا في أنها تحتوي على أربعة مربعات بمقاسات مختلفة، يوضع بعضها داخل بعض، بدلاً من ثلاثة مربعات. ثم تقطع أضلاع هذه المربعات من منتصفها بخطين مستقيمين، أحدهما أفقي والآخر عمودي، ويتقاطعان في مركز هذه المربعات. وكذلك في استخدام كل لاعب لاثني عشر حجراً بدلاً من تسعة أحجار. أما القطره، وهي أن يأخذ اللاعب حجراً من أحجار زميله ويخرجه من اللعب، ويعرف أيضاً بالملطاخ فتتحقق بصورتين: إحداهما تمكن اللاعب من صف ثلاث قطع من أحجاره على أحد الأضلاع الستة عشر، أو أربعة من أحجاره على أحد الخطوط الأربعة الموصلة بين الأضلاع المتوازية.

وفي بعض المناطق، يترتب على الفوز في لعبة من ألعاب المقطار الأربع (أُمْ ثَلَاث، أُمْ سِت، أُمْ تِسِع، أُمِّ ثْنَعَش) أن يقدم اللاعب الخاسر جائزة للاّعب الفائز، كقطعة من الحلوى مثلاً. وربما بدلاً من ذلك يضرب اللاعب الفائز اللاعب الخاسر عدداً من الضربات بعصا أو نحو ذلك حسب ما تم الاتفاق عليه بينهما قبل بداية اللعبة.

## أُمّ الخطُوطْ

من الألعاب الشعبية المعروفة في أغلب مناطق المملكة، ولكن مع اختلاف بسيط في التسمية. ومن أسمائها (أُمْ خطُوطْ)، و(العَتْبه)، و(الشَّكه)، و(الطجنه). وتمارسها الفتيات الصغيرات وكذلك الصبيان وإن كانت أكثر ارتباطاً بالفتيات. وتؤدى اللعبة بطريقتين: أولاهما تتمثل في أن يُرسم مستطيل على الأرض ويُقسم إلى أربعة مستطيلات متساوية، وفي المنتصف يفصل بينها خطان متوازيان، بينهما مسافة عشرين سنتمتراً تقريبا. وتعد هذه المسافة استراحة للاعب أو اللاعبة.

تبدأ اللعبة بإحضار قطعة عظم، من ضلع بقرة أو جمل، أو قطعة من الخشب أو الحجر. فيرفع اللاعب الذي وقعت عليه القرعة، إحدى رجليه، ويرتكز على الأخرى. ويبدأ برمي قطعة العظم في المستطيل الأول بيده. بعد ذلك يقفز عليها، ثم يحاول أن يخرجها من المستطيل الأول إلى مكان البداية عن طريق دفعها بإصابع رجله التي يحجل عليها وهو على الهيئة نفسها.







أُمّ الخطُوطْ

ثم يرميها في المستطيل الثاني ويخرجها منه إلى مكان البداية، بالطريقة نفسها، ثم ينقلها إلى المستطيل الثالث. وهنا يحق له أن يستريح في منطقة الاستراحة. ثم يخرجها مروراً بالمستطيل الثاني، فالأول حتى يصل إلى مكان البداية. فينتقل إلى المستطيل الرابع. وفي جميع المراحل لابد أن يستخدم طريقة الحجل وأن لا يطأ أحد الخطوط. فمن وقع في أحد هذين المحذورين يخسر اللعبة، وينتقل الدور إلى اللاعب الآخر. وهناك طريقة للعبة، تتمثل في احتفاظ الّلاعب بالعظم أو غيره بين إصبعين من أصابع قدمه التي يحجل عليها، أثناء إخراجها من المستطيلات، ويشترط في هذه الطريقة ألا يقع العظم.

وأما الطريقة الثانية، وتعرف في القطيف بالحَجْلَه أو القَزْلَه، فتتمثل في رسم مستطيل كبير على الأرض، ثم يقسم هذا المستطيل إلى تسعة مستطيلات صغيرة ومتساوية. ويؤتى بقطعة حجر صغيرة مدورة ورقيقة، أو قطعة خشب، أو خزف، أو نحوه تسمى الشير. تبدأ اللعبة بأن يقف اللاعب، خارج المستطيلات، ثم يقذف القطعة داخل المستطيل الأول. بعد ذلك يرفع إحدى قدميه ويحجل على الأخرى إلى المستطيل الأول، ليُخرج القطعة. ثم يضربها بقدمه إلى المستطيل الثاني فالثالث





فالرابع... وهكـذا، حتى ينهي جميع المستطـيلات. ولكن إذا لامست قدمـه المرفوعة الأرض، أو وقعت قطعة الشير على أحد الخطـوط أو خارج المستطيل المقصود، ينتهي دوره وينتقل اللعب إلى اللاعب الآخر. أما إذا أتم هذه المرحلة بنجاح، فإنه يقف أمام المستطيلات في مكان البداية، مديراً وجهه، بحيث تكون المستطيلات خلف ظهره، ويرمي بالقطعة إلى الخلف نحو المستطيلات. فإذا وقعت في أحدها، فـإن هذا المستطيل يصـبح ملكاً لـه (بيتاً له)، ويضع عـلامة تدل عـلى ذلك. وهكـذا يسـتمر الـلعب بالطريقة نفسها، ليملك أكبر عدد ممكن من المستطيلات، حـتى يصعب اللعب على منافـسه. فإذا تمكن من ذلك عد هو الفائز. ويحق له أن يجمع الصبيان ليطلعهـم على المشهد الذي يمسك فيـه أُذن منافسه ليطلب منه أن يقلد أصوات أو حركات بعض الحيوانـات (السويداء ١٤٠٣ : ٣٣٨، ومصادر أخرى).

وأما في الحجـاز فتسـمى هذه اللعبة باسـم (بِرْ بِرْ). وتبدأ، عادة، بالقرعة بعد أن يتهيأ اللاعبون ويتم تخطيط الملعب على شكل خمسة مستطيلات طول كل مستطيل متران وعرضه متر واحد ولكل مستطـيل اسم يطلق عليـه، فالمستطيل الأول، يسمى حادي والثاني ثاني والثالث بيت النار والرابع بيت الراحـه أو النسم أو الملينه، والخامس بِرْ بِرْ أو بِرْ بِرْ عجم، وأحياناً تزيد مقاسات المستطيل، وخاصة الرابع والخامس، ويوضـع على الثالث خطوط أخرى للدلالة على أنه بيت النار الذي لا يجوز أن يستـريح فيه اللاعب ولا يضع الحجر في وسطه.

يبـدأ اللاعب بـوضع الحـجر في المستطيل الأول من مسافة مترٍ تقريباً ثم يقفز بقدم واحدة بحيث يطأ الحجر الذي وضعه، والأخـرى يرفعها. وإن رمـى الحجر ووقع الحجر على الخط أو لامست قدمه الخط أو أنزل قدمـه المرفوعة يعدّ مهزومـاً، ويطلق علـيه كلمـة «ميت» ويأخذ دوره اللاعب الآخر. فهي لعبة فردية ولا حـصر لعدد اللاعـبين فيهـا فيمكن أن تؤدى اللعبة باثنين أو ثلاثة أو أربعة أو خمسة أو ستة أو سبعة. وإذا انتهى اللاعب من المستطيل الأول يعود إلى خط البداية بعـد قفزه بقدم واحدة ووقوع قدمه على الحجر يأخذه ويرميه في وسط المستطيل الـثاني ثم يقفز من خط البداية إلى الأول ومن الأول إلـى الثانـي ثم يحاول إخراج الحجـر بقدم واحدة بحـيث يتعدى الأول ثـم يقفز عليه، وإذا وصل اللاعب البيت الرابع





بعد رمــي الحجر في وسطــه يقفز من خط الــبداية إلى الأول ثــم الثانــي ثم يتجاوز الثالث لأنه بيت النار لا يستراح فيه ثم يقفز إلى بيت الراحه من البيت الثاني ويضع قدميه ويستريح، وبعدها يحاول إخراج الحجر من الرابع إلى خط البداية بقدم واحدة، وبعد أن يأخذ قسطاً من الراحة يعود من حيث أتى فيتجاوز بيت النار إلى الــثاني ثم إلى الأول ثم إلى الحجر ليقفز عليه، وأخيــراً يحاول رمي الحــجر في وســط البيــت الآخر الخامس المــسمى بِرْ بِرْ أو بِــرْ بِرْ عجم ويبدأ بالقــفز من الأول إلى الثاني إلى الرابع، ثم يستريح، ثم يقفز على الحجر إلى الخامس ويحاول إخراج الحجر من الخامس إلى خارج الملعب ويأتي قافزاً على قدم واحدة متجاوزاً بيت النار إلى الثاني فالأول، ثــم إلى الحجر، ولابد أن تقع قدمه عــلى الحجر. وهنا يفوز اللاعب. وبهذا الشرح تتضح لنا الأشياء الممنوعة في اللعبة وهي ما يلي:

١) ملامسة القدم لأي خط من الخطوط.
٢) وقوع الحجر على الخط في أي بيت.
٣) قفز اللاعب إلى البيت الثالث (بيت النار) أو وقوع الحجر بهذا البيت.
٤) ملامسة القدم الأخرى الأرض، إلا إذا كان في بيت الراحه.
٥) إمساك الحجر بين إصبعي القدم لرفعه معه وهــو يقفز دون رميــه ثم القفز عليه.
٦) رمي الحجــر باتجاه معــاكس لنقــطة البداية.

أما الأشياء المسموح بها فهي ما يلي:

١) استــبدال قدم مــكان أخرى لتــعب الأولى، وذلك بشرط أن يكون في نقطة البداية أو في (بيت الراحه).
٢) السماح للاعــب بالقفز على قدميــه وذلك عندما يكمل آخر بيت.
٣) السماح له بالجلوس أو الوقوف في بيت الراحه كما يريد.
٤) السماح له بالوقوف على قدم واحدة في البيت الأول والثاني والخامس، كما يسمح له بالاتجاه يمــيناً وشمالاً حفاظاً على توازن جسمه.

## أُمّ الزّاكَي

من الألعاب المعروفة في مناطق مختلفة من المملكة. ومن مسمياتها (أبُو شتيّه) في المنطقة الجنوبية، و(عَبدْ الرّوْقِي) في جنوب نجد، و(زَانَه زَانَه زَانَه) في القطيف، و(زِيْزَا عَمُود) أو (الزّيْزَاء) أو (الزّيْزَاه) في منطقة حائل و(الكوكسي) في الهفوف و(راعي الذلول) في المنطقة الــشمالية. وهي من الألعاب الشعبية المعروفة أيضاً لدى بعض

دول الخليج العربي، إذ تعرف في الإمارات باسم (كُوْكُوْ حَمَامَه). وهي لعبة يمثل الطفل أحد طرفيها، أما الطرف الثاني فيؤديه أحد الأبوين الأم أو الأب. وكيفية ممارستها تتمثل في أن تستلقي الأم، أو الأب على الظهر، وتعلق الطفل بأرجلها ممسكاً بركبتيها. وتحتاط الأم فتمسك بيديه خوفاً عليه من الوقوع، ثم ترفعه إلى أعلى، وتنزله إلى أسفل مع كل توقيفة في كلامها، حيث تنشد بعض الأهازيج لتسلية الصغير. وتختلف هذه الأهازيج حسب المنطقة التي تمارس فيها هذه اللعبة، ففي بعض المناطق تردد الأم أثناء اللعبة الأهزوجة الآتية:

أم الزاكي ويش عشاك؟

قريصاتي

ويش ايدامه؟

بول حماره

- وفي بعض مناطق نجد يقال:

أم الزاكي وش عشاك؟

قرصان وجريش

وش ايدامه؟

دهنة حاشي

- وفي جنوب نجد، تردد الأم على طفلها:

عبد الروقي

من الفوقي

أمك، والاّ ابوك

ومع كل مقطع ترفع الأم طفلها إلى الأعلى، ثم تهوي به مسرعة، حتى إذا وصلت إلى المقطع الأخير «والا أبوك»



أُمّ الزّاكي





قامت بإنزالـه على أحد الجانبين الأيمن منها أو الأيسر، وهكذا.

وفي المنطقة الشرقية تقول الأهزوجة:

«زانه زانه زانه» ثم ترفعه وتنزله

«والحلوة في الدانه» ثم ترفعه وتنزله

وهكذا إلى آخر الأنشودة التي تقول:

زانـــــه زانـــــه زانـــــه
والحـــلـــوه فـــي الـــدانـــه
حـــســـن يـــابـــو عـــطـــيـــه
وعـــمـــامـــتـــه مـــطـــويـــه
طـــواهـــا مـــا طـــواهـــا
طـــواهـــا فـــي الـــبـــريـــه
يـــارمـــان الـــبـــديـــعـــه
حـــدايـــقـــهـــا الـــوســـيـــعـــه

وفي نهاية الأنشودة توقفه إلى أعلى وهي تقول له:

«تـبـغـى قـرش لـو روبـيـه؟»

ثم تـبدأ بـدغدغتـه ليبـدأ الطـفل بالضحك، ثم ينزل قليلاً وبعدها يعـود من جديد وهـكذا. وفي الهفوف يردد الأب أو الأم مقولة «يالكوكسي.. شلني واطيح على البطيخ».

أما في منطقة حائل فتقول الأهزوجة:

زيـــــزا عـــــمـــــود
يـــــاراع الـــــفـــــود
الخـــيـــل تـــنـــود
بـــحـــويـــر حـــمـــود

أو:

زيـزا فـتـي ... ... ...يـاعـزوتـي
يـاروح روحـي ... ... ومـهـجـتـي

وما شابه ذلك.

أما في المنطقة الشمالية فتأتي الأهزوجة على شكل حوار بين الأم، أو الأب وبين الصغير إذ ينادي الأب ابنه في حال رفعه:

«ياراعي الذلول»..

فيرد الصبي «هاه»

ثم يخفضه وهو لا يزال على ساقيه قائلاً «ويش تدوّر...؟» أي عـمّ تبحث فيقـول الصبي «مشـيط مريّتـي» وذلك تصغيراً أي أبحث عن مشط أمرأتي.

فيرفعه والده وهو يقول «هو بالمراغة الدنيا أو بالمراغة القصيا؟» أي هل مشط أمرأتك بمبرك الذلول الأدنى أو بمـوقع مبركها الأقصى.؟

فيقول الصبي «بالمراغة القصيا..»

فيقـول والده حينئـذ يوصيه «ترى قدامك حديرا.. ومديرا وكلابا معقر.. وبيوتاً مجدر..»

ويظـل يرفعه ويـخفضه بـكلمات مشابهة لكلماته السابقة يحذره من خطر الطريق الذي أمامه وعند نهاية اللعبة يقول له بعد أن يوصيه «... مير تجوّد...» أي لا تسقط ثم يـقذف بطفله بالجهة الـتي هي جهة رأسه وهو مستلقٍ، وهكذا.





أما في نواحي المنطقة الجنوبية من المملكة، فتردد الأم أو الأب أثناء اللعبة الأهزوجة التالية:

يـــابـــــوشْـــــتَــــيّـــــه
جـــاتـــك حـــيــــه
قـسـمــنـاهـا عـلـى الـرعـيـان
عـيّـن قـسـمــك تحـت الـبـرمـه

ومع نهاية الأنشودة يدغدغ الشخص الطفل وهكذا.

وفي الإمارات تقول الأم:

كـــوكـــوحـــمـــامـــه
كـلـهـا الـصـبـي مـا يـسـتـحـي
يـيران (جـيـران) الـسـو مـا حـايـزو
عـيـسـوه سـراق الـقـطـن
عـيـسـوه سـراق الـقـطـن
صـاف الـصـيـف وصـفـا
كـوك الحـمـام وحـرك الحـصـا

(الطابور ١٩٩٠ : ٢٨٢، ومصادر أخرى).

## أم الزبيده

(انظر بيوت الرمل)

## أُم سِت

من الألعاب المنتشرة في مختلف مناطق المملكة. وتعرف في بعض مناطق المملكة بـ(مِقْطَار الست). وهي لعبة ثنائية، يلعبها الكبار والصغار، وإن كان أكثر من يمارسها الصغار. وتعد اللعبة تطوراً وامتداداً للعبة أم ثلاث. وتتطلب أم ست رسم مربعين، أحدهما داخل الآخر، على الأرض أو على ورقة أو صحيفة ونحوها. ويوصل كل ضلعين متوازيين من كلا المربعين بخط مستقيم. ويحضر كل لاعب ست قطع من الأحجار الصغيرة أو نحو ذلك من النوى وغيره. ويشترط أن يكون هناك تمايز بين قطع اللاعبين سواء في الحجم أو اللون أو الصنف كما في أم ثلاث وأم تسع، حتى لا يحدث لبس أو اختلاط بين الأحجار. ويجري اللاعبان القرعة لتحديد من يبدأ اللعب أولاً. وتبدأ اللعبة بأن يضع كل لاعب بالتناوب القطع في زوايا المربعين أو ملتقى الخطوط. فيضع اللاعب الأول قطعة، ثم ينتقل الدور إلى اللاعب الثاني، وهكذا. ويحاول كل لاعب أن يضع ثلاثاً من قطعه على ضلع واحد، أو قطعتين على أحد الخطوط الأربعة التي تصل كل ضلعين متوازيين. في حين يحاول اللاعب الآخر أن يحول بينه وبين ذلك بوضع قطعة من قطعه بينها. فإذا نجح لاعب في صف أو وضع ثلاث من قطعه على ضلع واحد،

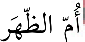




أو قطعتين على أحد الخطوط الموصلة، يخسر اللاعب الآخر واحدة من قطعه، حيث توضع في وسط المربع الداخلي (النار)، ولا يستخدمها في اللعبة مرة أخرى. فيصبح لعبه بعد ذلك بعدد أقل من قِطع منافسه، مما يحد من فرصة فوزه.

وبعد أن ينتهيا من النزول، أي وضع القطع، يبدأ اللاعبان، وبالتناوب كذلك، بتحريك القطع، وفي كل مرة تحرك قطعة واحدة. وفي هذه الخطوة أيضاً يحاول كل منهما أن يصف ثلاثاً من قطعه على ضلع واحد أو قطعتين على أحد الخطوط الموصلة للضلعين. كما يحاول في الوقت نفسه إعاقة منافسه عن تحقيق ذلك. وكلما تمكن اللاعب من صف ثلاث قطع على أحد الأضلاع أو قطعتين على الخطوط الموصلة، يخسر اللاعب الآخر نقطة. ويحاول اللاعب أن يأخذ من منافسه القطعة التي يرى فيها خطورة، فيعيقه عن صف ثلاث قطع على ضلع واحد أو قطعتين على أحد الخطوط الموصلة. ومن الكلمات التي يقولها اللاعبون في هذه اللعبة في بعض المناطق كلمة «مفساح». وهي تشير إلى أن القائل على وشك أن يتمكن من صف ثلاث من قطعه في ضلع واحد، أو قطعتين في أحد الخطوط الموصلة بين الأضلاع المتوازية. وكذلك كلمة «مقطار» أو «ملطاخ» إذا تمكن فعلاً من ذلك. وهكذا تستمر اللعبة حتى يخسر أحد اللاعبين قطعه، أو يرى أن لا جدوى من المواصلة، لأنه خسر كثيراً من قطعه فينسحب. فيكون اللاعب المنسحب، أو الذي فقد قطعه هو الخاسر، والفائز هو منافسه.

وقد يتفنن بعض اللاعبين في ممارسة هذه اللعبة، عندما يجمع بين عمليتي المفساح والمقطار في آن واحد، أي يجعل كل فسحة بقطرة. فهو يخادع منافسه ليتمكن من صف ثلاث من قطعه على أحد الأضلاع، وصف قطعتين في أحد الضلعين المتماسين مع الضلع الأول. فإذا بدأت اللعبة حرك إحدى القطع الواقعة في منتصف أحد الضلعين، ونقلها إلى منتصف الضلع الموازي له من المربع الآخر. فيصبح في وضع يستطيع معه أن يقطر في كل مرة عندما يحين دوره، وذلك بتحريك القطعة التي تقع في نقطة تماس الضلعين إلى وسط الضلع الذي حرك منه القطعة الأولى. ويكون بذلك قد نجح في صف قطعتين على الخط الموصل بين ضلعي المربعين، ويستطيع أن يأكل إحدى قطع منافسه ويضعها في


النار. كما يستطيع عندما يأتي دوره في اللعب إعادة القطعة التي حركها في المرة الماضية إلى مكانها، وبذا يكون قد تمكن من صف ثلاث قطع على ضلع واحد، مما يمكِّنه من أكل أو إحراق إحدى قطع منافسه. وبهذه الطريقة يستطيع الإتيان على قطع منافسه في زمن وجيز فيتمكن من الفوز عليه.

## أُمّ الظّهَر

من الألعاب المعروفة في المنطقة الجنوبية من المملكة. وهي من الألعاب الجماعية، ويمارسها الصبيان في الساحات الكبيرة داخل الأحياء، أو في مكان فسيح، لأن اللعبة تتطلب الجري والمطاردة. ويلزم لأداء اللعبة توافر سبعة أحجار من الحجارة الصغيرة أو قطع الطوب أو نحوها بحجم راحة اليد، تسمى قطعة الحجر الفرش، وكرة صغيرة تصنع من القماش، تُلف بإحكام وتستخدم للتصويب والإطاحة بالحجر.

وتبدأ اللعبة بأن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد، ومن ثم تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. والفريق الذي تقع عليه القرعة يكون هو الفريق المهاجم، والآخر يقوم بدور الدفاع عن الحجر. بعد ذلك ترسم دائرة صغيرة وترص داخلها الأحجار السبعة بعضها فوق بعض. وعلى مسافة عشرة أمتار تقريباً، يقف اللاعبون ليبدأ أعضاء الفريق المهاجم، واحداً تلو الآخر، برمي الحجارة المرصوصة بكرة القماش محاولين إسقاطها.

فإذا أصاب أحد اللاعبين الحجارة وسقطت، أو سقط بعضها، فإن أعضاء الفريق المهاجم يحاولون إعادة صف هذه الحجارة ووضعها على بعض مرة أخرى. على حين يحاول أعضاء الفريق المدافع إعاقتهم ومنعهم من ذلك، وذلك برميهم بالكرة. فإذا أصيب أحد أعضاء الفريق المهاجم بالكرة في أي جزء من جسمه فإنه يخرج (يسقط) من اللعبة. غير أنه يحق له الرجوع إذا تمكن زملاؤه من صف الحجارة السبعة فوق بعضها. كذلك فإنه يحق لأعضاء الفريق المهاجم صد الكرة بالرأس ومحاولة إبعادها قدر الإمكان، حتى يتمكنوا من صف الحجارة. وكلما تمكن أعضاء الفريق المهاجم من صف الحجارة سقط لاعب من الفريق المدافع. فإذا تمكن الفريق المهاجم من إعادة بناء الحجارة دون أن يصاب أحد أفراده، تحسب له نقطة ويعيد اللعبة مرة أخرى. أما إذا أصيب أفراده من قبل الفريق المدافع، فإن اللعب ينتقل إلى الفريق المدافع. وتتبادل الأدوار





فيصبح الفريق المهاجم مدافعاً والفريق المدافع مهاجماً. وهكذا تستمر اللعبة. وفي النهاية تحسب النقاط، والفريق صاحب النقاط الأكثر هو الفريق الفائز. والتشابه واضح بين هذه اللعبة ولعبة سبع الحجر (الميمان ١٤٠٣: ٢٩-٣٠، ومصادر أخرى).

## أم عويدات

(انظر أم تسع)

## أم غريبين

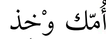
(انظر أم تسع)

## امْقِرنيك

امْقِرنيك أو (طيْر مِنْ نَطّكْ)، وتسمى أحياناً (خِياسوه)، و(عرست)، من الألعاب الشعبية المعروفة منذ القدم. وكانت تسمى بـ(المِهْزام)، وهي لعبة من ألعاب الصبيان في القطيف.

لأداء هذه اللعبة يؤتى برداء أو غترة، فيغطى رأس أحد اللاعبين بحيث لا يستطيع رؤية بقية اللاعبين. ثم يضع هذا اللاعب رأسه على فخذ لاعب آخر يكون جالساً على الأرض. ثم يبدأ اللاعبون القفز فوق ظهر اللاعب المغطى رأسه، وكلما قفز لاعب سُئل اللاعب المغطَى بقولهم «طيْر مِنْ نَطّك؟». فإذا أخطأ في معرفة اللاعب القافز فإنه يبقى مكانه، أما إذا عرفه فإن بقية اللاعبين يقومون بمطاردة اللاعب القافز، محاولين اللحاق به وضربه. فيجري اللاعب مسرعاً ومراوغاً للإفلات من اللاعبين، والعودة إلى اللاعب الجالس، فإذا وصل إلى المكان الذي يوجد به اللاعب المغطى واللاعب الجالس (المحلس) أو (المد)، فإنهم يضعون عليه الغطاء وتستمر اللعبة.

وهذه اللعبة مشهورة في القصيم باسم (مِنْ قَلَط). وطريقة اللعبة أن تجرى القرعة بين اللاعبين، ومن تقع عليه القرعة يتمدد على الأرض بحيث يكون بطنه على الأرض وظهره إلى أعلى، ويمسك الحكم رأس اللاعب بحيث لا يرى، ثم يبدأ اللاعبون بالقفز فوق اللاعب واحداً بعد الآخر، وكل لاعب يقفز يحاول لمس اللاعب المتمدد من ظهره أو من ساقه وذلك بواسطة رجله، وبعد كل قفزة يسأله الحكم «من قلط؟» فإذا استطاع تحديد الاسم الصحيح للاعب الذي قام بالقفز فوقه فإنه يحل محله، وإذا لم يستطع التحديد فإنه يستمر في مكانه وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٣١-١٣٢، ومصادر أخرى).


## أُمّك وْخِذ

من ألعاب الرمي التي تعتمد على المهارة في التسديد والتصويب، وكذلك حماية الهدف. ويلعبها الشباب فيما بعد سن الثالثة عشرة. وقد عرفت هذه اللعبة في منطقة الجوف، وتشترك، إلى حد ما، مع لعبة الحدل في بعض الخصائص. وأمك في اللعبة هي الحفرة التي يتعين على اللاعب حمايتها، والتفاني في ذلك كما لو كان يحمي أمه فعلاً. أما كلمة (خذ)، فتعني استعد للتصدي للعصا المرمية نحو الأم.

تمارس اللعبة في ميدان فسيح نهاراً، في الأيام التالية لنزول المطر، نظراً لرطوبة الأرض واعتدال الجو، مما يجعل للعب متعة خاصة. وتتطلب ممارستها ما بين أربعة إلى ستة لاعبين، وجمع من المتفرجين لتشجيع اللاعبين على تحقيق الفوز. ويختار أحد اللاعبين، إما بالقرعة أو بالاتفاق، ليقوم بدور حامي الأم، ويقف بقية اللاعبين على خط يبعد نحو خمسة عشر متراً عن حامي الأم. ويكون دورهم قذف الأم بعصا قصيرة، بطول خمسة عشر سنتمتراً، يحملها كل واحد منهم،



أُمّك وْخِذ





وتعـرف بالحاح. أما الـلاعب حامي الأم، فيحفر حفرة قطرها لا يقل عن خمسة عشر سنتمـتراً، وبعمق لا يقل عن عشرة سنتمترات تقريباً. وتعد هذه الحفرة بمثابة الأم التي يتعين عليه حمايتها من عصي اللاعبين. فيقف حولها وبيده عصا غلـيظة بطول سبعـين سنتمتراً، تسمى المِطَقّه.

وتبدأ اللعبة بـرمي كل لاعب من اللاعـبين، الثلاثـة أو الخمسـة الحاح الخاص به، واحداً بعد الآخر نحو حامي الأم. ويتعين على حامي الأم صد الحاح بالمِطَقّه كلما رمي إليه من قبل اللاعبين. وكلمـا صد الحاح كان علـى صاحبه إحضاره. فإذا مضى وقت فـي حدود ثلث سـاعة تقريـباً وهو يصـد الحاح المقـذوف إليـه، يعـدّ قد حـمى أمـه (الحفرة). ويطـلب من أحد اللاعبين الذين يرمون الحاح أن يتبادل الدور معه، فيحل كل منـهما محل الآخر. ويعد حامي الأم فـائزاً وشجاعاً لأنه تمـكن طوال تلك الفترة من صد تلك العصي المرميـة عن أمه. أما إذا أخطأ حـامي الأم في صـد واحدٍ من الحـاحات أو بعضها، وجب عـليه الذهاب للإتيان بها ورميها نحو أصحابها والعودة مسرعاً نحو الحفرة. وفـي هذه الأثناء يهجم اللاعبون على الحفرة (الأم)، ويقومون بتدميـرها والعبث بها كنـاية عن عدم وجود من يحـميها في تلـك اللحظة لانشغال حامي الأم بإحضار الحاح الذي رموه نحوه ولم يتمكن من صده بالمِطَقّة. فإن تمكنوا من العبث بـالأم قبل تمكنه من إعادة الحاح لـصاحبه برميه نحـوه يعد حامي الأم مهزوماً، لأنه لم يتمكن من حماية أمه.

## أُمّاه ابْغي لقْمه

أمّاه ابغي لـقمه من الأهازيج التـي تلقن للأطفـال الصغار لتعويدهم علـى النطق والكلام، وتمارس في الـقطيف. وصفتها أن تُجلس الأم طفلها بجانبها، وتجلس القرفصاء وتردد على مسمع منه العبارات التالية:

أمـــاه أبـــغـــي لـــقـــمـــه
والــلــقــمـــه مـــن الـــبــرمـــه
والــبــرمــه تـــبــغـــي حـــطـــب
والحـــطـــب مـــن الـــنـــخـــل
والـــنـــخـــل يـــبـــغـــي قَـــدُّوم
والـــقَـــدُّوم عـــنـــد الحَـــدَّاد
والحـــداد يـــبـــغـــي فـــلـــوس
والـــفـــلـــوس عـــنـــد الـــعـــروس
والـــعـــروس تـــبـــغـــي رَجـــل
والـــرجـــل يـــبـــغـــي ولـــد





والــولـد يــبــغــي حـلـيــب

والحــلــيــب مــن الــبــقــر

والـبــقــر يــبــغــي حـشـيـش

والحـشـيــش مــن الجـبــل

والجـبــل يــبــغــي مــطــر

والمــطــر مــن عــنــد الــلــه

لا إلــــه إلا الــــلـــــه

لا إلــــه إلا الــــلـــــه

وتستمر الأم تلقن طفلها هذه العبارات على مدى أيام. وطفلها يرددها من بعدها إلى أن يتمكن من حفظها وسردها بنفسه على أمه وإخوته. وتنمي هذه الأهـازيج لدى الطفل مهارة النطق، وملـكة الحفظ علاوة علـى ما تحملـه من معانٍ ورموز ثقافية واجتماعية تنمي الحس الجماعي عند الطفل. فهي تعرض الحياة الاجتماعية على الطفل وتصورها كشبكة من العلاقات التي تتعدد فيـها الأدوار وتتنوع فيها الأعمال (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣٣).

## أمّاه اقْرَي القُرآن

لعبة أمّاه اقري القرآن من الأهازيج الشعبية التي يؤديها الأطفال، وتعرف في القطيف. وصفتها أن يقف الأطفال متشابكي الأيدي ثم يتمايلون في حركة راقصة سهلة وخفيفة مرددين العبارات التالية:

أمــــاه اقــــري الـــــقــــرآن

ســــورة الـــــرحــــمـــــن

طـيــرين طـبـوا فــي الـبـحــر

قــــامــــوا يــــصــــيــــحــــون

يــاعـــيــــال فـطـــــــوم

فــــطــــوم طـــــويـــلـــه

تــلــعــب بــالــتــيــلــه

بــــاجــــر المحــــكــــمــــه

ويــش هـــالــفــشــيــلــه

يــاعـــيــــال فـطـــــــوم

(آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣٠).

## إمِيْر امِيْر

من ألعاب الصبيان في الرس. ويلزم لأداء لعبة إمِيْر امِيْر وجود فريقين متساويين في العدد، ولكن ليس هناك حد معـين لعدد الأفراد. ولكـل عضو من الفريق الأول، فريق أ مثـلاً، زميل يعرفه مـن الفريق الثـاني، فريق ب. فعلى سبيـل المثال محمد من فريق أ، يقابله علي من فريـق ب. بعـد ذلك تجرى الـقرعة، ولنفترض أنها أخرجت محمداً من فريق أ. عندئذ يقوم من يقابل محمد في فريق ب، وهو علـي، بالانحناء عـلى نحو الركوع في الصـلاة، واضعاً يديه على ركبتيه. فيركب محمد على ظهره، وفي أثناء ذلك يسمي علي نفسه باسم أحد







إمِيْر امِيْر

البلدان ولا يعرف هذا الاسم الذي اختاره إلا هو والحكم. فيقول الحكم مخاطباً الراكب محمد «إمير امير» فيرد عليه الراكب «راكِبْ حَمِيْر» ثم يسأل الحكم الراكب قائلاً «من اين جيت؟» فيقول الراكب، محاولاً أن يصيب الاسم الذي اختاره المركوب «من بلدة ...» ويسمي بلدة. فإذا كان الاسم الذي قاله الراكب، موافقاً للاسم الذي اختاره المركوب لنفسه استمر الراكب، وإن كان غير ذلك نزل، وهكذا.

وفي الغالب يتفق اللاعبون على تحديد منطقة محددة يختارون من بلدانها، وذلك تسهيلاً لعملية التخمين، ومعرفة اسم البلد المختار (الرشيد ١٤٠٣: ٩٢).

## إنْ نْ نْ نْ

هي لعبة كان يمارسها الأطفال في مكة المكرمة وفي المدينة المنورة، وتقوم على التعمية والإيهام من جهة، وعلى الفراسة من جهة أخرى. وصفتها أن تتقابل مجموعة من الأطفال أو الصبيان، ويكوُِّنُون حلقة قد لا يزيد أفرادها عن أربعة، يطأطىء أحدهم رأسه، ثم يضرب أحدهم على مؤخرة رقبته (العِلْبَا)، وبعد ذلك يرفرفون جميعهم





بأيديهم بمحاذاة أكتافهم، في صورة تشبه أجنحة النحل وهي تحوم على الزهرة؛ محاولين بذلك إيهام المضروب لكي لا يعرف من ضربه، ويقولون أثناء ذلك بصوت جماعي يشبه صوت النحل «إنْ نْ نْ نْ» ويمدونها.

وعلى المضروب أن يستخدم فراسته في معرفة من ضربه بالتحديد. فإذا لم يتمكن من معرفته عاد إلى طأطأة رأسه؛ فيُضرب مرة أخرى، وهكذا تعاد اللعبة عدة مرات، حتى يُعْرف الضارب، فيحل محل المضروب. وتستمر اللعبة بهذه الصورة حتى يقرر اللاعبون إنهاءها (الخويطر ١٤١١، ج٣: ٨٠).

## أنا ابُوكم وابُو دَبَّه

من الألعاب التي تمارسها الفتيات من سن سبعة أعوام إلى ثلاثة عشر عاماً. وتمارس هذه اللعبة في الأماكن الفسيحة الخالية من الشوك والحجارة، ومما يؤذي أقدام اللاعبات. وأكثر ما تمارس في العصر ووقت الأصيل. وتتطلب ممارسة هذه اللعبة وجود عشر لاعبات فأكثر.

تبدأ اللعبة بأن تختار اللاعبات منهن من تقوم بدور الأم ومن تقوم بدور الذئب، أما بقية اللاعبات فإنهن يمثلن دور الحملان (الخرفان الصغيرة).

تصطف اللاعبات واحدة تلو الأخرى في صف واحد، بحيث تتقدمهن الأم. وتمسك اللاعبة الأولى بثياب الأم من الوسط، وتقف اللاعبة الثانية خلف اللاعبة الأولى ممسكة بثيابها من الوسط، وهكذا يتكون الطابور الذي يشبه الطابور الصباحي في المدارس ولكن بأعداد فردية. أما الذئب فيقف أمام الأم -التي تقوم بدور الدفاع عن صغارها- بمسافة مترين أو ثلاثة، ويقول «أنا ابوكم وابو دَبَّه» أي صاحب بطن كبير. وفي بعض مناطق الحجاز يقول «أنا ابوكم وابو شوشه، وآكل البنت المنقوشه».

فترد الحملان بقيادة الأم قائلات «ياجعل قلبيك الحَبَّه».

ثم تقول الأم «أنا أمكم أحميكم».

فترد الحملان عليها قائلات «لَبَّي قلبيك يا أمنا».

ويتكرر ذلك عدة مرات، وفي أثناء تكرار الأنشودة يؤدي الذئب حركات يراوغ بها الأم، كما تؤدي الأم حركات مراوغة لحماية أطفالها من الذئب. وتستمر هذه الحركات الهجومية من قبل الذئب والدفاعية من قبل الأم، حتى ييأس الذئب من الإمساك بأحد الحملان، فيقوم بهجوم مباغت هدفه





تشتيت الحملان عن الأم، وبذلك يتسنى له القبض على أحد الحملان. ويعد الحمل المقبوض عليه (ميتاً). وتستمر اللعبة حتى يأتي الذئب على جميع الحملان بما فيها الأم.

وتنتهي اللعبة بفوز الذئب، إذا تمكن من القضاء على الأم وصغارها، ويتحقق فوز الأم عندما لا يتمكن الذئب من القبض عليها أو على أحد صغارها، وذلك برجوعهم إلى الميدان الذي بدأت منه اللعبة. ثم تعاد اللعبة حسب رغبة اللاعبات في استمرار اللعب.

## أنا امْكُمْ حَميْتْكُم وانا ابُوكُم كَليْتْكُم

من الألعاب الشعبية المعروفة في القويعية وهي صيغة أخرى من اللعبة السابقة (أنا ابوكم وابو ديَّه)، وهي من ألعاب الفتيات الجماعية، وتؤدى عادة بعد المغرب أو قبيل الظهر عند رعي الغنم حين يكون هناك وقت للّعب. وصفتها أن تقف إحدى الفتيات، وتمثل دور الأم، وتقف بقية الفتيات خلفها ما عدا واحدة تقف أمامهن وتلعب دور الأب. بعد ذلك تقول الأم «أنا امكم حميتكم» ويقول الأب «أنا ابوكم كليتكم» أي أكلتكم. ويحاول الأب أخذ إحداهن، على حين تحاول الأم الدفاع عنهن وحمايتهن ومنعه من الوصول إليهن. فإذا تمكن الأب من إمساك إحدى الفتيات، فإنه يضعها خلفه. وهكذا تستمر اللعبة حتى يتمكن من إمساك جميع اللاعبات. عندها تتبدل الأدوار، فتأخذ الأم دور الأب ويأخذ الأب دور الأم، وهكذا.

## أهزوجة العيد

من عادات الأهالي في غامد وزهران، أن يشترك كل سبعة في ثور أو بقرة لذبحها بعد صلاة عيد الأضحى أضحية عن المشتركين، وكان كل واحد يقوم بتغذية الأضحية أياماً مساوية لكل واحد من الشركاء، وفي الليالي التي تسبق يوم العيد يتجمع الشباب ويقيمون العرضة الشعبية وهم يطوفون طرقات القرية، والقصائد التي يرددونها تكون استهزاء بأضحية بعض أهل القرية، والأضحية تسمى العيد في غامد وزهران، ويبحث الشباب عمن يصنع لهم قصيدة ساخرة من أحد أهالي القرية ومن ذلك قولهم:

عزيزه ان العيد واحد
كِنّ الجماعه ما عَلّمُوك
خذي كراعينه قواعد
وكرشته جبه لخُوك

وبعد أن يحفظوا القصيدة، ينشدونها في العرضة ويتجهون للبيت المقصود بالسخرية، وعندئذ يتولى أهله الرد بقصيدة مماثلة إما مدحاً في أضحيتهم أو استهزاءً بأضحية صاحب القصيدة الأولى وهكذا حتى تذبح الأضحيات.

**الاولى**

(انظر الشقحه)





## الباكوره

(انظر القابه)

## البَحَارير

لعبة البَحَارير وتسمى في الباحة (حرب الميعاد) من الألعاب الشعبية التي تتطلب قدراً من الفطنة. ويلزم لأداء اللعبة مكان فسيح، يسهل رسم خطوط عليه وأداة لرسم الخطوط كعصا أو قطعة حجر. ولأداء اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد. بعد ذلك تُجرى القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ اللعب. ولنفترض أن القرعة اختارت فريق أ، عندئذ يقوم أعضاء الفريق بإغماض أعينهم، وينتشر أعضاء الفريق ب في الملعب (الميدان) لرسم خطوط متفرقة ومتباعدة على الأرض. وبعد انتهاء أعضاء فريق ب من وضع الخطوط يبدأ أعضاء فريق أ بالبحث عن هذه الخطوط ومسحها. وفي أثناء ذلك يردد أعضاء فريق أ «عمل... عمل». ويرد عليهم أعضاء فريق ب «لا يقل... لا



البَحَارير

يقل». وفي الباحة يردد الفريق أ «حرب الميعاد» ويـرد عليهم الفريـق ب «باشق القربه».

وعندما يعلن أعضاء فريق أ الانتهاء من مسح ما وجدوا من خـطوط، يأتي أعضاء فريق ب الذين وضعوا الخطـوط لمعاينتها، فإذا كانت جميع الخـطوط قد مسحت، فإن فريق أ يعد فائزا، ويتبادلان الأدوار، فيقوم أعضاء فريق ب بإغماض عيونهـم، ويتولى أعضاء فريـق أ رسم الخطوط، وهكذا.

وتعود هذه اللعبة ممارسيها على الدقة والفطـنة والحرص، إذ يبـذل اللاعبون مجهـوداً في وضع الخطوط في أمـاكن يصعـب العثور عليـها، ويبذل أعضاء الفريق الثانـي مجهوداً في التحري عن الأماكن غير الواضحة، التي ربما تكون الخطوط قد وضعت فيها.

وتبدو هذه اللعبة شبيهة بلعبة (اعْقُبُونا ونعَقُبْكُم) سابـقة الذكر، إلا أن اللعبتين تختـلفان بعـض الاختلاف. ففي لـعبة (اعْقُبُونا ونعَقُبْكُم)، يضع كل فريق خطوطاً أو أكوامـاً كما يقـوم كل فريق بـعملية اكتشاف خطـوط وأكوام الطرف الآخر. أما في هذه اللعبة، فوضع الخطوط يقوم به أحد الـفريقين، ويتعـين على الفريق الخصم القيام بعملية الاكتشاف.

## البَحَّه

من ألعاب الفتيات في منطقة سدير، وبعض المناطق الأخرى، وهي من ألعاب الرقـص. ويلزم لأدائهـا وجود فتاتـين تجلسان متقابلـتين في وضع القرفصاء، يفصل بينهما حوالي أربعة أمتار تقريباً.

وأثنـاء الجلوس تـضم كل مـنهمـا ذراعيها حول نـفسها، ثم تبدآن بالقفـز المتمايل، متجهة كل منهما نحو الأخرى (البوبحه)، وهما ترددان العبارات التالية:

بـحـي بـحـي يـاسـوده
يـاظـبـي فـي نـفـوده
وخـض سْـقـانـا دوح دوح
زبـدتـنـا كـبـر الـقـدوح
بـحـيـتـي دورتـنـي
ومـن الـنـخـل حولـتـنـي

أو

شـلـولا يـالـعـلـيـويّـه
عـشـى الخـطـار حْـنـينـيّـه
مـزيـنٍ بـالـرومـيـه
ومْـطـبّـقٍ بـالـزولـيـه

وبعضهن يقلن:

بـح بـح
جـمـل ابـوي مـا يـذبـح
ولا يـسـلـقـى فـي المـذبـح
ولا تـعـقـل ذلـولـه
ذلـول امـي وابـويـه







## البَحَّه

| | |
|---|---|
| والسابع سابع | قال سوي سويته |
| ما تلحقه طليعه | راح نادى خطّاره |
| طليعه وش حملت؟ | أبطا عليّ واكَلْتِه |
| حملت فريخ البطه | خذ العصا لبّني |
| يابطة العكروشي | خذت العصا لبّيته |
| حني حنين ضروسي | قلت والله مهوب اخير مني |
| والله ما اقوم الساعه | إلا العمى والكوبه |
| إلا بجزّ ودرّاعه | ياكوبه شقّي جيبه |
| وشموها لماعه | ياجيبه جيب الضبعه |
| تلمع على خطريف | ياربعه يالمساكين |
| خطبت عيال عمي | معهم سبعة سكاكين |
| على زل وزوالي | معهم كلبٍ سلوقي |
| وعلى حصرات عمانِ | يصيد الصيد كله |
| قال اطحني طحنته | ولا يطعم جيرانه |





عـــســـاه الـــســـم الـــســـايـــل
والـــبـــحـــر الجـــايـــر
دردع دردع صـــــــاد ذبـــــاب
قـلـت اطـعـمـنـي قـال مـا نـاب
دردع دردع صـــــــاد جـــــريّ
قـلـــت اطـعـمـنـــي قـال شـويّ
طـــاح فــــي الــــدبـــــه
وانــــكــــســــر قــــيــــده
صـــاد الـبـــومـه بـــالـــبـاكـــوره
قـلـت اطـعـمـنـي قـال عـظـامـه
قـلـت اهـرشـهـــا هـرش الـفـاره
أو
بـــــــــح بـــــــــح
عــــســى ابــيـــي مـــا يـــذبـــح
ولا يـــعـــلـــق بـــالمـــذبـــح
ولا تـــعـــــقــــر ذلـــولـــه
ذلـــول امــــي وابـــويـــه
الـــلـــي تـــعـــبـــوا عـــلـــيـــه
غـــزيـت وجـــبـت حْـجـولـــي
حْـجـــولـــي بـــاربـــع مـــيـــه
وغـــزيـــه راحـــت لـــلـــبـــر
تجـــيـــب الحـــب الاحـــمـــر
وكـــمـــهـــا مـــنـــقـــوش
نـــقـــش الـــســلـــطـــان الاكـــبـــر
أو
بـــحّـــيّـــه والـــبـــخـــت لـــيّـــه
وعـــشـــى الخـــطـــار حْـنـيـــنـيـــه
تحـــوفـــه ام الـــســـلـــطـــان
وتـــطـــبـــقـــه بـــالـــصـــيـــنـــيـــه
(السليم ١٤٠٦ : ١٧٠).

## البَدّه

من الألـعاب المعـروفة في المـنطقـة الوسطى. ورد فـي لسان العرب «البذاء بالمد: الفحش. وفلان بذيٌّ اللسان، والمرأة بذيَّةٌ... من البذاء وهو الـكلام القبيح». ولعل هذه اللعبـة قد حملت هذا الاسم بسبب ما يـصاحبها من شحنـاء. والبذه كلمة عامية تعني الفحش والقبح في القول والعمل.

وتتطلب اللعبة إحضار ثـمانية عشر حجراً صغيراً، بحيث يكون لكل لاعب تسعة أحجار. وتبدأ اللعبة بأن يُحْفر في الأرض ست حفـر صغيرة، كل ثـلاث منها عـلى خط مستقيم مـوازية الثلاث الأخرى. ثم يجلس الـلاعبان متقابلين على جانـبي الحفر، لكلٍ مـنهما الحفر الثلاث التي تليه. وتوضع الأحجار في الحفر، ثلاثة أحجار لكل حفـرة. ويبدأ اللعب بالتناوب، فيأخذ اللاعب الأحجار من إحدى حفره ويوزعها على بقية الحفر؛ كل حفرة يـضع فيها حجراً. ويـكسب كل لاعب الأحجار التي تقع في الحفرة المقابـلة للحفـرة التي ينـتهي فيهـا آخر







البَدّه

حَجرٍ في يده. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن تنتهي الأحجار من الحفر. فيحسب كل لاعب ما كسبه من الأحجار. والفائز هو من كسب حجارة أكثر.

ولذكاء اللاعب وخبرته دور كبير في الفوز في هذه اللعبة، لأن اختيار الحفرة التي يبدأ منها له تأثير في الفوز أو الخسارة (الأحيدب ١٤٠٩ : ١٠٣، ومصادر أخرى).

## البَراميل والجذُوع

من ألعاب الصبيان، وتمارس في القويعية وغيرها من مناطق المملكة. وهي من الألعاب التي تؤدى في النهار، حين يتوافر الضوء الكافي لممارسة اللعبة بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، ولكن إذا شارك فيها أكثر من لاعب، كان الحماس والاستمتاع أكثر. ويلزم لأداء اللعبة توافر براميل بعدد اللاعبين. وكان اللاعبون في الماضي يستخدمون جذوع النخل اليابسة، فيقطعون أجزاء منها، ثم يزيلون الكرب لتسهل دحرجتها.

تبدأ اللعبة بأن يقف كل لاعب على برميل، أو قطعة من جذع نخلة، وقد وضعت هذه البراميل أو قطع جذوع النخل على خط واحد. ثم يدحرجونها بواسطة أرجلهم، وذلك بالمشي على البراميل أو قطع جذوع النخل في اتجاه معاكس لوجهة اللاعب، بحيث تتجه حركة أقدام اللاعبين إلى الخلف، لتتدحرج البراميل أو جذوع النخل إلى الخلف. ويتسابق اللاعبون، وهم على البراميل، أيهم يصل الحد المتفق عليه أولاً. وأحياناً يتعاقب اللاعبون على برميل واحد ويتبارون أيهم يستطيع دحرجة البرميل لأطول مسافة. وهكذا.

وتحتاج اللعبة إلى قدر كبير من المهارة والقدرة على التحكم وضبط الأعصاب في عملية الدحرجة، حتى لا تزل قدم اللاعب أو يختل توازنه، فيقع على الأرض أو على البرميل ويتعرض للإصابة.

## البربر

(انظر الشقحه)

## البَرَجُون

من ألعاب الصبيان الثنائية، وعرفت باسم البرجون في بيشة وبعض نواحي الحجاز، وتسمى في وادي الدواسر وبعض نواحي نجد (نكيح). وكلمة نكيح مأخوذة من الفعل نَكَحَ التي تعني في الفصحى عَلِقَ كما في قولهم «تناكحت الأشجار» أي علق بعضها في بعض أو وقع بعضها على بعض، ومن هنا جاء مفهوم النكاح. ومن معاني هذه الكلمة، الوقوع، في مثل قولهم «نكح المطر الأرض» أي وقع عليها.

وتتمثل اللعبة في أن يختار صبيَّان حجراً مستديراً (مروه) لكل منهما، ويسمى الصول. وتبدأ اللعبة بأن يرمي اللاعب الأول، الذي يتحدد بالاتفاق أو القرعة، مروته بقوة نحو الأرض، بحيث تندفع إلى الأمام. فإذا استقرت رمى اللاعب الثاني، من المكان نفسه الذي رمى منه اللاعب الأول، مروته نحو مروة منافسه. فإن أصابها سجل نقطة على اللاعب الأول. وهنا يبدأ اللاعب الثاني اللعبة هذه المرة، ولكن من الموقع نفسه الذي استقرت فيه مروة اللاعب الأول. فبعد رمي اللاعب الثاني لمروته بالطريقة نفسها واندفاعها إلى الأمام واستقرارها، يقوم اللاعب الأول بأخذ مروته من الأرض ويرمي بها نحو مروة منافسه. فإن تمكن من إصابتها سجل نقطة على منافسه، وإلا تعين على اللاعب الثاني في هذه الحالة أن يتقدم نحو الموقع الذي استقرت فيه مروته، ليأخذها ويرمي بها مروة منافسه من الموقع نفسه، وهكذا.



البَرَجُون





وتستخدم هذه اللـعبة كتسلية لقطع المسافات الطويلة بين المساكن والمزارع عند الذهاب إلى المزارع أو العودة منها، كما يستـخدمها الـرعيان في البـادية لمتابعـة مواشيـهم. وبعد قـطع المسافـة يحصر اللاعبان عدد النقاط التي سجلها كل واحد على الآخر، والفائز هو من يحصل على عدد أكبر من النقاط. واللاعب الماهر هو الذي يحاول رمي حجره في البداية بقوة، ليندفع إلى مسافة أطول، مما يجعل الأمر صعباً أمام منافسه لإصابته. كما أن هذه الرمية تعينه في إصابة مروة منافسه لأنها ستقع في الغالب على مقربة من الهدف.

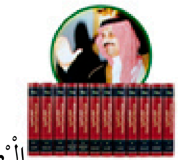
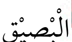
وهناك تشابـه بين هذه اللعبة ولعـبة المصاقيل والستِّـل اللتين سيأتي الحديث عنهما.

## البرْقَع

من الألعاب المـشهورة في جازان. ويلزم لأداء اللعبة وجود فوطـه أي إزار أو منشـفة أو ما شابههـما، واثنين من اللاعبين من الصبيان أو الشباب. يلف أحد اللاعبين (يبرم) الفوطة حتى تكون على شكل سوط أو حبل، وتسمى مرقع أو برقع. ومن هنا أتت تسمـية اللعبة. بعد ذلك يطلب من اللاعب الثاني فتح كفه ثم يبدأ بضربه على راحة يده. فإذا أصابه على راحة يده استمر في ضربه، أما إذا أتت الضربة على الذراع (ذرعت) أو التفت الفوطة حول اليد أو راحتها، فإن الدور في اللعب ينتقل إلى اللاعب المضروب فيـأخذ الفوطة ويبدأ بضـرب الأول إلى أن يخطئ، وهكذا.

## بْرَيَمْ بْرَيَمْ ايْش

لعبة بْرَيَمْ بْرَيَمْ ايْش من ألعاب الصبيان الجماعية. وصفتها أن يجلس صبي على الأرض، ممسكاً بـجريدة من النخـل في يده، ويجلس بجانـبه مساعده، أما بقية اللاعبين فيـجلسون أمامهما، عـلى بعد خطوتين أو ثلاث، مشكلين نصف دائرة بحيـث لا يسمعـون الهمس الدائـر بين اللاعب الممسك بالجريدة ومساعده. بعد ذلك يتفـق اللاعب ومساعده سراً عـلى لون من الألوان. ثم يمد اللاعب يده التي بهـا الجريدة ويمـر أمام الجالسـين واحداً واحداً، وهو يردد «بْرَيَمْ بْرَيَمْ ايْش؟» وهي عبارة تـعني السؤال عن الـلون الذي تم اختياره. فمن عـرف اللون السري الذي اتفق عليه، أعطاه اللاعب الجريدة ليقوم بضرب الجالسين عن يمينه وشماله، وهم يفرون منه، وهو يطاردهم حتى يقول له الرئيس «حلق» إشارة للتوقف. وعليه عند سماعها أن يتوقف مباشرة عن ملاحقتهم


وضربهم، فإذا ضرب أحد اللاعبين، ولو ضربة واحدة بعد سماعها فإن بقية اللاعبين المطاردين يجتمعون عليه ويضربونه بأكفهم المبسوطة على ظهره، حتى يتمكن من اللجوء إلى الرئيس، الذي يتولى حمايته من انتقامهم (علام ١٤٠٢: ٢٠).

## الْبِصيْق

لعبة شعبية معروفة في الرس، وهي سهلة الأداء. ويلزم لتنفيذها توافر قطعة عظم مستديرة الشكل تؤخذ من ورك جمل، وعصا ولاعبين على الأقل. يأخذ اللاعب العصا بيده، ويرمي قطعة العظم في الهواء، ويضربها بالعصا، ثم يليه اللاعب الثاني ليؤدي الدور نفسه، بعد ذلك يقيس اللاعبون المسافة بين مكان ضرب القطعة، والمكان الذي سقطت فيه بعد ضربها. فإذا بلغت القطعة الحد المتفق عليه أو تجاوزته، يُعد اللاعب الأول أو فريقه فائزاً. والجائزة أن يركب الغالب على ظهر المغلوب حتى يوصله إلى الميدان، أي المكان الذي ضرب القطعة فيه (الرشيد ١٤٠٣: ١١٧).

## بَطَّه

من ألعاب الصبيان، واشتق اسمها من طريقة لعبها، التي تتطلب من اللاعبين أن يقلدوا حركات البطة في المشي. وكما هو معروف، فالبط ليس من الطيور الشائعة في قرى المملكة وبواديها، بل هو أكثر شيوعاً في الريف المصري. لهذا ربما تكون هذه اللعبة من الألعاب التي قدمت من مصر. وصفتها أن يجتمع اللاعبون، فيجلسون القرفصاء، على خط مستقيم، يكون هو خط البداية، وأيديهم على ركبهم. وعندما يبدأ الرئيس في العد ويصل إلى الرقم ثلاثة، ينطلق اللاعبون ويبدأون في القفز مع المحافظة على وضع الأيدي فوق الركب. ومن يتوقف عن القفز أو يرفع يده عن ركبته أو يستوي واقفاً يخرج من اللعبة. ويستمر اللاعبون بالقفز بتلك الطريقة حتى يصل أولهم إلى خط النهاية، فيعد فائزا. وهناك طريقة أخرى لممارسة اللعبة، وهي أن يمشي اللاعبون وكل لاعب فاحج رجليه، أي مباعد بينهما، مقلدين مشية البطة إلى أن يصلوا إلى خط النهاية. وينطبق على هذه الطريقة قانون الطريقة الأولى نفسها.

## بطيخ بطيخ

(انظر صفيح مليح)

## البعاسيس

(انظر ثن وافرد)





## بِعْت عَفْشك

من الألعاب التي يزاولها الصبيان قبل سن العاشرة. وسميت بذلك إشارة إلى العبارة التي يرددها اللاعبون أثناء اللعب. فيسأل من عليه الدور من يقابله من أعضاء الفريق الثاني «بعت عفشك؟» أي هل بعت عفشك؟ ليجيب عليه بالإيجاب محدداً من باع إليه عفشه.

تجتمع مجموعة من الصبية في حدود عشرة، وينقسمون إلى فريقين. ويجلس أعضاء كل فريق مقابل أعضاء الفريق الآخر، تفصل بينهما مسافة قصيرة بحدود خمسين سنتيمتراً تقريباً. بعد ذلك يتبادل اللاعبون الأسماء، فيستعير كل لاعب اسم اللاعب الذي يجلس أمامه. فإذا كان محمد يجلس أمام صالح، فإن محمداً يصبح اسمه صالحاً، ويصبح اسم صالح محمداً، وهكذا. ثم تجرى عملية القرعة لاختيار أحد اللاعبين للقيام بدور السائل؛ فإذا وقعت القرعة، على سبيل المثال، على محمد الذي أصبح اسمه فيما بعد صالحاً، فإنه يقول لمن يقابله «بعت عَفْشك؟» فيجيب صالح الذي أصبح اسمه فيما بعد محمداً «نعم». فيقول محمد «على من؟» فيقول «على سعيد». فيذهب محمد ويسأل سعيداً «بعت عفشك؟» فيقول «نعم» فيسأله «لمن؟» فيقول «لعمر». فيذهب إلى عمر ويسأله. وهكذا يستمر السائل في طرح الأسئلة والدوران على اللاعبين ما داموا لم يخطئوا في الأسماء المستعارة. ومن يخطىء يصبح مهزوماً. وهنا يتعين تحديد لاعب آخر بالقرعة ليقوم بدور السائل، ويستثنى السائل الأول من القرعة لهزيمته. أما إذا تمكن السائل من معرفة الأسماء المستعارة لجميع اللاعبين فإنه ينجو من الهزيمة. وتجرى القرعة لتحديد سائل آخر. وهكذا يمر دور السائل على جميع اللاعبين من كلا الفريقين. وفي النهاية تحصى عدد مرات الهزائم التي تعرض لها أعضاء كل فريق على حدة، والفريق الفائز هو الذي يرتكب عدداً أقل من الأخطاء (عفيفي ١٤١٢: ٤٦).

## البعه

(انظر الحدل)

## البَعْيَه

من الألعاب المشهورة، خاصة في المنطقة الجنوبية من المملكة. وتتطلب اللعبة توافر مكان فسيح، شبيه بملعب كرة القدم، ومجموعة من اللاعبين. ينقسمون إلى فريقين متساويين: فريق أ، وفريق ب مثلاً. ثم يقسَّم الميدان

إلى نصفين، ويكون لكل فريق نصفه الخاص به، كما يتخذ كل فريق باباً من الشجر أو نحـوه، على شكل المرمى في كـرة القدم، ويسـمى هذا البـاب المورد. تبدأ اللعبة بأن يقوم أحد أفراد فريق أ بمحاولـة الورود. ويعني ذلك أن يتجه نحو ملعب الفريق ب مراوغاً ومحاولاً الوصول إلى ملعبهم والدخول من بابهم. وأفراد فريق ب، في الوقت نفسـه، يحاولون الدفاع عـن بابهم، وصد لاعـب الفـريق أ ومـنعـه من الدخول، وذلـك بضربه أو لمسـه من كتفيه. فإذا تمكن لاعب الفريق أ مـن الإفلات من الـفريق ب، ودخل في بابهم، أي تمكن من الورود، يكون قد سجل نقطة لفريقه. أما إذا تمكن فريق ب من لمسه أو ضربه، فإنه يقف مكانه ولا يتحـرك مطلقا. ومن ثـم ينطلق اللاعب الذي لمسه من فريق ب، باتجاه ملعب الفـريق أ للدخول في بابهـم. فإذا تمكـن من الدخول سـجل نقطة لفريقه ب. أما إذا تمكن أحد أفراد فريق أ من لمسه، فعليه أن يقف مكانه دون حركة، بينما يتحرر لاعب فريق أ الذي كان قد توقـف. ومن ثم ينطلق هذا اللاعب ومعه اللاعب الآخر من فريق أ الذي لمس لاعب فريق ب، ويحاولان الدخول فـي باب فريق ب وتسجـيل نقطة لفريقهما. فإذا تمكن أحدهما من ذلك، سجلت نقطة لفريق أ، أما إذا تمكن لاعبـو فريق ب، من لمسهـما، فإنهما يقفان دونما حركة، وينطلق لاعبا فريق ب اللـذان تمكنا من إيقـافهما، إضافـة إلى لاعب فـريق ب المُوقف سابقاً، محاولين أن يدخل أحدهم في باب فريق أ لتسجيـل نقطة لفريقهم. وهكذا تستمر اللـعبة. والفريق الفائز هو الذي يحرز أكـثر عدد من النقاط (العـواد ١٤٠٧: ٣٠-٣١؛ عفيـفي ١٤١٢: ١٠٤).

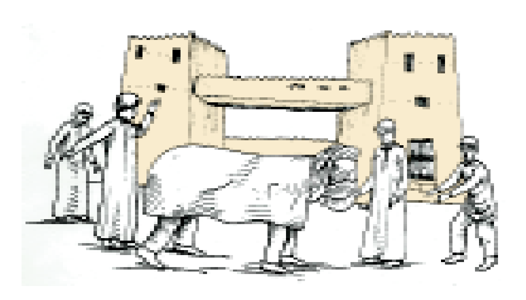
**البَقَرَه**

(البَقَرَه)، في منطقة حائل والقصيم، أو (العبيّه) كـما تسمى في سدير، من الألعاب الشعبـية التي يمارسها الصبيان في الليالـي المظلمة أو التي يكـون فيها ضوء القـمر غير ساطـع، وخاصة في الليالي التي تقام فيها حـفلات الزواج. وسبب ذلك أن اللعبة تعتمد على الخداع والتمويه بغرض المزاح والتسلية.

وصفتها أن يتمثل صبيَّان في هيئة بقرة، ومن ذلك أخذت اللعبة اسمها، بأن يقف الصبي الأول، ويمسك بيديه كتلة من الملابـس وضعت على شكل







البقَرَه

رأس بقـرة، ويركع حاسـراً ثوبه عن رجليه إلى ما فـوق الركبة، وهو بهذا يمثل الجزء الأمامي من البقرة. أما الصبي الآخر فيأتي خلفه في هيئة ركوع واضعاً يديه على ظهر الصبي الذي أمامه رافعاً ثوبه إلى ما فوق الركبة، وهو بهذا يمثل الجزء الخـلفي من الـبقرة. بعـد ذلك يُغطـيان بقطعة قـماش سوداء (جلال أسود)، أو عباءة، بحيث لا تظهر إلا أرجلهما. ثم يمشيان في الشوارع على هيئة بقرة، مصدراً الأمامي منهما صوتاً يشبـه خوار البقـرة. (الغنايم ١٤٠٤ : ١٣٠، ومصادر أخرى).

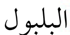
## بِلّ الحَجَر

هذه لعبة من ألعاب المحاكاة يلعبها أطفال البادية غالباً وبالأدوات المتوافرة في بيئتهم؛ إذ يقوم الطفل بجمع عدد من الأحجار يتصور بها أشكالاً معينة، وهي مثلثة الشكل غالباً وبحجم راحة اليد، فيصفّها على الأرض حسب الهيئة التي يريدها ويسمـيها حسب أشكالها وأحجـامها بـأسماء إبـل والده الـتي يعرفها، ثم يسيرها بيـده على الأرض ممثلاً ورودها ومباركها.

## البِلّ والا وْرِدَت

وهي لعبة تلعب بعد صلاة العـشاء ويقوم بلعبـها من هم بين سن الخامسة عشرة إلى العشرين من الشباب، ويفضل أن تكون في الليالي المظلمة.

ويقال لهذه اللعبة أيضاً (الشاه والا وردت) وطريـقتهـا أن يقف خـمسة لاعبين خارج أرض الملعب وخمسة في منتصف الملعب، وتـوضع في الملعب علامه، مثل ملابس أو أي علامة أخرى غير مـؤذية. فيقول أحـد الذين خارج الملعب «الـبل والا وردت» فيقوم الذيـن داخل الملـعب بنطحـهم أي بمجابهـتهم بقولهم «منهي بعينه» فيقول أحد الخمسة الذين هم خارج الملعب «بعين...» ويسمي نفسه. فيقوم الخمسة الذين داخل الملعب بالبحث عن الشخص الذي سمى نفسـه للـميراد علـى العلامه داخـل الملعب، فيحـمي اثنان من الخمـسة الذين داخل الملعب العلامة، وثلاثة يطاردون الشخص المطلوب ويبحثون عنه بين الخمسة الذين


يردون على الملعب باتجاه العلامة. فيكون صد وهجوم، وإذا وقعوا في الشخص المطلوب يقومون بضربه على ساقه بسيقانهم فقط، فيخرج الخمسة الذين وقع المطلوب فيهم، وإذا نجح في الوصول إلى العلامة خرج الخمسة إلى خارج الملعب ليقوم الخمسة الآخرون بالمهمة نفسها وهكذا.

## البلبول

(انظر الدوامه)

## البِنْدق

هي لعبة تصنع من أعواد شجر الخروع الذي يعرف في منطقة الباحة باسم الجار، وأعواد الخروع على شكل قصب، فتؤخذ قصبة طولها عشرون سنتميتراً، وتثقب من الداخل طولياً حتى تكون على هيئة أنبوب يتسع لمرور البعرة، ثم يؤخذ عود من نبات جبلي يسمى السوسي ويصنع على هيئة مسواك طويل ويجري إغلاق طرف الأنبوب ببعر الغنم الصلب حتى يكون محكماً تماماً، ويحقن الأنبوب بالبصاق ثم يكبس بالسواك مرات متلاحقة حتى يحتقن الأنبوب، وآخر كبسة تكون قوية فتنطلق البعرة من موقعها بقوة وتحدث صوتاً كصوت البندقية، واللاعب الماهر هو الذي تحدث بندقيته صوتاً أعلى.

## البَوْبْشَه

من ألعاب الفتيات الجماعية القديمة المعروفة في سدير. وتؤدي اللعبة ثلاث فتيات على أرض مستوية. وتصور هذه اللعبة تنافس الزوجات على الزوج. وفيها تمثل الفتاة الأولى، وعادة تكون أكبرهن سناً، دور الزوجة الأولى، وتمثل الفتاة الثانية دور الزوجة الثانية، أي الزوجة الجديدة، على حين تمثل الفتاة الثالثة دور الزوج. فتقف الزوجة الثانية إلى جانب الزوج، وتقف الزوجة الأولى على بعد أربعة أمتار تقريباً. ثم تؤدي الزوجة الأولى رقصة معينة، ترفع فيها يديها عالياً، مصفقة مع إيقاعات الأنشودة أحيانا، وأحياناً أخرى تفرك أصابعها، أو تصدر صوتاً يشبه الفحيح مع الصفير، كرمز لإغاظة الزوجة الجديدة، مرددة العبارات التالية، وهي تتقدم نحو الزوجة الثانية:

آخذه ما تاخذينه
آخذه من حِقّ عينك
عباته برقا
ياما الفرقى
آخذه ما تاخذينه





آخــذه مــن حِــقّ عـــيـــنــك
واخــذه مــن غــرقــة اذنـــك
ســـبـــع خـــــواتــــه
ســـبـــع جـــــداتــــه
ســـبـــع عـــمــــاتــــه
ســـبـــع خـــــالاتــــه
كـــيـــلـــه بـــــجــــريِّــــب
حـــصـــى وتـــــريِّـــــب

وبعـد ما تنتـهي من ترديـد هذه العـبارات، تـكون قد وصـلت إلـى الزوجة الثانية. فتنثر تراباً على رأسها، ثم تمـسك يد الـزوج وتنصرف بـه. وبذلك تنتهي اللعبة (السليم ١٤٠٦: ١٧٥-١٧٧).

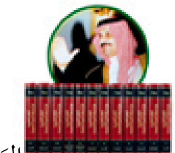
## البَوُح

البـوح أو (الوَدَع) ويسـمى (طش البحر) و(البِنْ)، هو الصدف المستخرج من البحر، يستخدم في لعبة شعبية في منطقة جازان تتطلب قدراً من الدقة في الرمي والتـصويب. ويلزم لأداء اللعبـة وجود أربعة إلى ستة لاعبين من الشباب، كل لاعب معه مـجموعة من البوح أو الودع وقيسان. والقيس أكبر من البوح ويحـشى بالقـار حتى يـصبح ثـقيلاً، ويستخدم أداة لإصابة البوح.

تبدأ اللعبة بأن تُرسم خمسة خطوط متوازية عـلى الأرض، ومن ثم يصف على كل خط خمس حبات من البوح،



البوح





وعلى بعد خمسة أمتار تقريباً يرسم خط يكون هو منطقة الرمي. ويقف اللاعبون على الخط وتجرى القرعة، ومن تقع عليه القرعة يبدأ اللعب. فيرمي الصف الأول من البوح بقيسه مستخدماً السبابة. فإذا أصاب واحدة من الصف يصبح الصف كله له، أي يأخذ الحبات الخمس الموضوعة على الخط، ومن ثم يرمي الصف الثاني. فإذا أصاب واحدة أخذ كل ما في الصف، وهكذا. أما إذا أخطأ فلم يصب شيئاً، فإن الدور ينتقل إلى اللاعب الذي بعده.

وهكذا تستمر اللعبة. وإذا أفلس لاعب، بمعنى أنه لم يكسب شيئاً وخسر كل ما معه من البوح، فإنه يضع قيسه الذي يستخدمه في الرمي مكان البوح. والقيس غالي القيمة، إذ يساوي خمس حبات من البوح. ولهذا يحاول كل لاعب ما أمكنه الاحتفاظ بقيسه. والفائز في اللعبة هو من يكسب عدداً أكبر من البوح (الميمان ١٤٠٣: ٦٠، ومصادر أخرى).

## البَوح مع الزلاحيف

يلزم لأداء هذه اللعبة لاعبان أو أكثر، كل لاعب يحضر مجموعة من البوح، وقطعة معدنية مربعة الشكل تستخدم في رمي البوح.

ترسم دائرة قطرها حوالي نصف متر على الأرض، ويرسم بها خط يقسمها إلى نصفين متساويين، ثم يصف البوح على هذا الخط. وعلى بعد خمسة أمتار تقريباً يرسم خط الرمي، ويكون موازياً للخط المرسوم بوسط الدائرة. يقف اللاعبون على مقربة من الدائرة وتجرى القرعة لتحديد اللاعب الأول. ثم يرمي اللاعبون قطعهم المعدنية، الواحد تلو الآخر، محاولين أن تكون على خط الرمي أو قريبة منه ما أمكن. فتقاس المسافة بين كل قطعة وخط الرمي، وصاحب أقرب قطعة من الخط يأخذ الدور الأول في عملية رمي البوح داخل الدائرة، يليه صاحب المركز الثاني، وهكذا.

ثم يقف اللاعبون على خط الرمي ويحاولون إخراج البوح من الدائرة، وذلك بالترتيب: الأول ثم الثاني وهكذا. وكل لاعب يكسب البوح الذي يتمكن من إخراجه خارج الدائرة ويستمر في اللعب ما دام مستمراً في إخراج البوح من الدائرة حتى يخفق، عندها يعطي اللاعب التالي الدور وهكذا، والفائز هو اللاعب الذي يكسب ويحوز أكبر عدد من البوح.

وتشبه هذه اللعبة لعبة الكعابه من حيث كيفية اللعب، ولا تختلف عنها





إلا في استخدام البوح بدلا من الكعابه (عفيفي ١٤١٢: ٣٥).

## البور

(انظر الحدل)

## البير

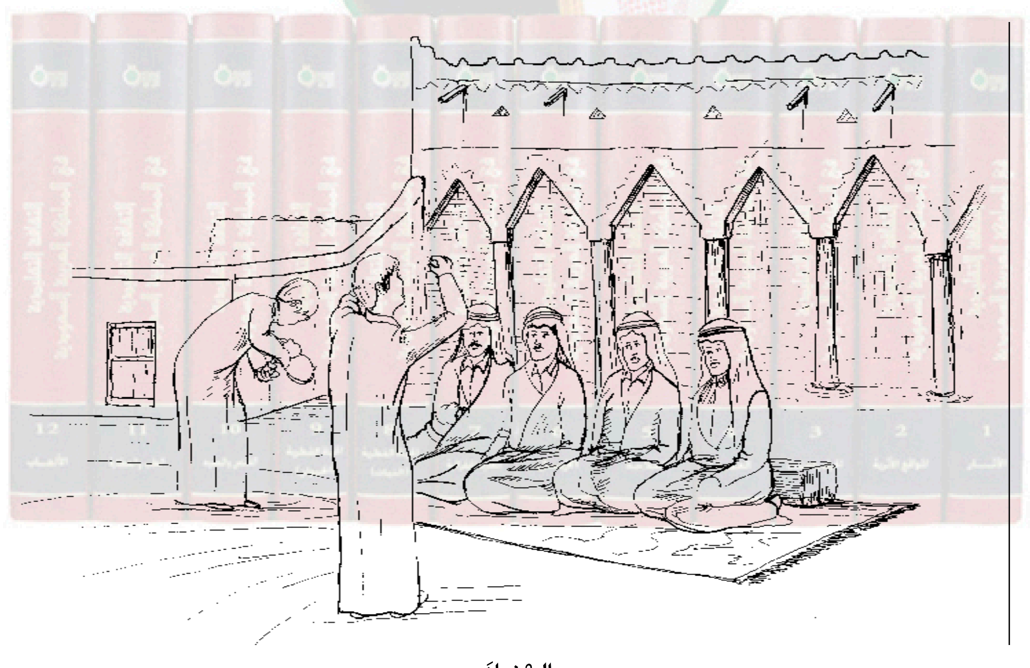
(انظر الحدل)

## البِيْشانَه

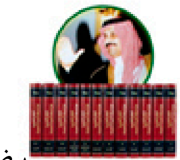
من الألعاب الأهازيجية التي تصاحب حفلات الزواج، وهي منتشرة في العيص بالمنطقة الغربية. وتمارس عند بدء حفل الزواج، وذلك لإظهار الفرحة والسرور. فيقف أحد الأشخاص بجوار الراية الخاصة بالمناسبة، وهي غالباً جريدة نخل خضراء منتقاة يعلق بأعلاها قطعة قماش وتنصب في موقع الاحتفال ويمسك بها المنشد، ويقول «ياساعة الرحمن، ياساعة الهدى، عسانا في أبرك الساعات». ثم يصطف الحاضرون في صفوف للرقص الشعبي. ومن كلماتها ما يلي:

ياربعنا النوماس هذا
ما ياتي إلا بالغصايب
من لا يحوشه في شبابه
ما حصّله والراس شايب

وكانوا في وادي الصفراء بمنطقة المدينة المنورة يحتفلون بعودة الحجيج وبخاصة



البِيْشانَه





الصرارة منهم، وهو الذي يؤدي فريضة الحج لأول مرة، فيقف المنشد بجوار الراية قائلاً:

ياساعتنا ياساعة الرحمن
عسى ساعتنا في أبرك الساعات
ويام الوليد الصغيّر
ابشري بسلامته
الفل والريحان
في طرف عمامته

ويلتف من حول المنشد أطفال الحي، وعند الانتهاء من النشيد تنثر الحلوى والحمص، فيتسابق الأطفال لالتقاطها.

وكذلك تنتشر البيشانه، أو البيشنه كما ينطقها بعضهم، في مناطق وادي الصفراء ووادي الفرع، من ضواحي المدينة المنورة، وتنتشر أيضاً في منطقة رابغ وما حولها، وتقال في الأفراح كالزواج والختان. ففي بداية الزواج أو ختان الأطفال تكون هناك مراسيم من بينها البيشانه أو البيشنه إذ يصطف الرجال ويتقدم أحدهم قائلاً بصوت مرتفع منغم «ياساعة نوم.. ياساعة الرحمن» فيرد الرجال: «يابيه» فيقول «يام الوليد ابشري بسلامته» فيرد الرجال «يابيه».

فيقول: ليا جا للولد عشرين عام
فيقولون: يابيه
فيقول: ولا ينطق كبار المجرمات
فيقولون: يابيه
فيقول: ما ينفقد وإن قيل رَوَّح
فيقولون: يابيه
فيقول: ولا ينفقد وإن قيل مات
فيقولون: يابيه

وهنا تنتهي مراسيم الراية التي كانت إيذاناً بإعلان المناسبة، وقد تسبق البيشانة بدق الطبول أو رمي البارود دون رصاص بالبنادق دعوة للحضور (السناني ١٤١٠: ٨٩، ومصادر أخرى).

## بيضه وْلِدَت

من الألعاب المعروفة في الجوف، وهي لعبة تعتمد على الفطنة والفراسة. يمارسها الصبيان والصبايا، ممن هم دون سن الثالثة عشرة، كل جنس على حدة. وأكثر ما تمارس اللعبة نهاراً أو في الليالي المقمرة.

يشترك في ممارستها ستة لاعبين، ينقسمون إلى فريقين. ثم تجرى القرعة بين الفريقين لتحديد أيهما يقع عليه دور الدس والاختفاء، وأيهما يقع عليه دور اكتشاف الشخص المختفي. وصفتها أن يذهب الفريق الذي وقع عليه دور الاكتشاف بعيداً عن أنظار الفريق الذي وقع عليه دور الدس. وبعد اختفاء فريق الاكتشاف عن الأنظار، يختار لاعبو

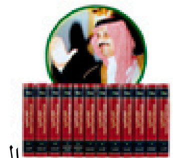




فريق الدس أحدهم ليختفي. فيستلقي على الأرض ووجهه إلى الأعلى، ثم يغطي كافة جسمه بقطعة من القماش أو بطانية، بحيث يصعب التعرف عليه. ويتولى اللاعب الثاني الوقوف على مقربة منه. ويذهب اللاعب الثالث ليختفي خلف حاجز أو نحوه. وعند توقع أعضاء فريق الاكتشاف، أن كل لاعب من لاعبي الفريق المنافس قد أخذ موضعه، يصرخون بأعلى أصواتهم قائلين «بيضه وْلِدَت؟». أي هل ولدت البيضة؟ ويعنون بذلك هل انتهى كل لاعب منكم من أخذ موضعه؟ فإن كانوا لم ينتهوا بعد، أجابوهم بقولهم «تَوّه» أو «إلى هالحين» أو «اصبروا شوَيّ» أي انتظروا. فإذا أخذ كل واحد منهم موضعه، صرخ اللاعب الواقف إلى جوار اللاعب المندس قائلاً «بَيْضَه وِلِدَت» وهنا يقبل أعضاء الفريق نحو اللاعب المغطى بالبطانية واللاعب الواقف إلى جواره، ويأخذون في التمعن والنظر إلى البطانية محاولين التعرف على اللاعب من خلال طوله أو عرضه. فإذا عرفوه قالوا للاّعب الواقف إلى جواره «هذا فلان». أما إذا لم يتمكنوا من معرفة اللاعب من خلال الشكل الظاهري لجسمه، فيطلبون منه أن يصفر. فيقولون له «صوفر» فيصفر. فإن لم يتمكنوا بعد الصفير من معرفته يطلبون منه أن يطنقر، والطنقرة صوت يخرج من خلال تمرير اللسان بقوة على اللثة. فإن تمكنوا من معرفة اسمه، قالوا للاّعب الواقف إلى جواره «هذا فلان». فإن كان توقعهم صحيحاً عندئذ يحق لهم تبادل الدور، أي يحل كل فريق محل الآخر. أما إذا كان توقعهم غير صحيح فيكون فريقهم هو الخاسر. ويترتب على ذلك أن يحتفظ كل فريق بدوره، وتعاد اللعبة من جديد. وقد يشترك في اللعبة أكثر من فريقين، بحيث يسند عن طريق القرعة دور الدس لأحد الفرق الثلاث، ويتولى الآخران دور الكشف عن اللاعب المندس. ويتعين عليهما بعد سماعهما عبارة «بَيْضَة ولِدَت» من الفريق الأول أن يتجها إلى اللاعب المندس. ويقف الفريقان متقابلين، يفصل بينهما اللاعب المندس، ويقومان بعملية التخمين والتوقع كما سبق. وتشبه هذه اللعبة لعبة (اصفِر وانْقِر)، مع بعض الاختلافات في قانون اللعبة والمجموعات المشاركة في أدائها.

### البيِّه

من ألعاب الصبيان في منطقة القصيم. ويلزم لأداء هذه اللعبة وجود





لاعبيْن، ومـجموعة من نوى التمـر أو قطع حجارة صغيرة.

يحـفر فـي الأرض ثمـاني حفـر صغيرة، بعمق خمسة سنتمترات تقريباً، أربع حفـر من كل ناحيـة. وتقع كل حفرة خـلف الأخرى، بحيث تـكون الحفر متوازية. ويتقاسم اللاعبان الحفر فيكون لكل لاعب أربع حفر على خط واحد. ويحضر كـل لاعب مجموعة من الـنوى، أو حصيـات صغيرات. وصفتـها أن يقف اللاعبـان على بعد مسافة أمام الحفر، بحيث تكون الحفر بعضـها خلف بعض، لـيبدأ اللاعب الأول برمي النـواة أو الحصية بواسطة الإبهام محاولاً أن تسقط في حفره. ثم يلعب الثاني وهكذا، بالتناوب. وكـل لاعب يكـسب ما يقع فـي حفره من نوى أو حصيات، ومن يكسب أكثر، أو يكســب جميع النـوى أو الحصى، يكون هو الفائز.

أما في الشماسية، بمنطقة القصيم، فتؤدى الـلعبة بـطريقة تخـتلف بعض الشيء، إذ يرمي اللاعب الأول نـواتين في حفرة صغيرة. فإذا استقرت إحداهما في الحفرة والثانية خارجها، يتعين على اللاعب الثـاني أن يَصُفَّ النوى، بادئـاً من الحفرة التي استقرت فيها النواة حتى موقع النواة التي خارج الحفرة. ويصبح هذا النـوى المصفوف كـله من نصـيب اللاعب الأول. أمـا إذا استقرت كـلتا النواتين داخل الحفرة أو خـارجها، فإن الدور ينتقل إلى لاعب آخـر، وهكذا. والفائز هو من يخرج من اللـعبة بكمية أكثر من النوى (الوليعي ١٤١٠ : ١٦٠- ١٦١ ، ومصادر أخرى).

## البيوت

(انظر الشقحه)

## بيوت الرمل

من ألعـاب البنات والأولاد المـائية المعروفة فـي بعض المناطق. ويخـتلف اسمـها من منـطقة إلـى أخرى. ففي القطيف، من المنطقة الشرقية، يسمونها بيوت الرمل، كما تسمى (حصن سعود) في بعض نواحي المنطقة الجنوبية، بينما تسمى في بعض نواحي نجد (الخِرّيْفَا)، و(أم الزبِّيْدة) في وادي الدواسر. وتسمى (التّحْجِيَه) في الأفلاج، و(الحَجَاوِي) في سدير. وتمارس هذه اللعبـة في مواسم هطول الأمطار أو على ضفاف الأودية.

وقد تمارس في غـير موسم الأمطار أو على ضفاف الأودية حين يسكب الصبيان أو الفتيـات الماء على التراب أو الـرمل







بيوت الرمل

فيصبح المكان صالحاً لممارسة اللعبة. فيشيد البنات والأولاد الصغار القلاع والحصون، ويتنافسون في طول الحصن أو القلعة. وهي لعبة معروفة في معظم أنحاء العالم. ففي المناطق التي تتوافر فيها مياه مستمرة، كالأنهار والبحار والعيون أو ما شابه ذلك، يمارسها الأطفال طوال العام. أما في الأماكن الصحراوية فاللعبة غالباً ما ترتبط بنزول الأمطار. وفي ذلك يقول الشاعر الشعبي حجاب بن نحيت عندما يتذكر طفولته وهو يلعب مع محبوبته:

ذكرت ذيك الليالي يوم كنا اقصرا
يوم الطفوله تغنينا مع لحونها
نبني ليا جا المطر بيوتنا من الثرى
واهلي قبل ما ينادوني ينادونها

وفي الإمارات يسمونها لعبة (البيوت)، وفي مناطق أخرى قد لا يعطونها اسماً محدداً، بل يطلقون عليها أسماء متعددة طبقاً لنوع الشيء الذي يتفقون على عمله من التراب أو الطين. وغالباً ما يردد الأطفال بعض الأهازيج أثناء اللعب وإقامة بيوت الطين. ففي بعض قرى المناطق الجنوبية مثلاً تردد البنات أثناء اللعب الأهزوجة التالية:

نبني حصن ونعلويه
ياتي سعود ويسكن فيه





ثم يقمن بهدم تلك الحصون أو البيوت ليبدأن من جديد وهكذا. وتوضح هذه اللعبة أن البنت منذ صغرها تتجه إلى ما يحقق أحلامها رمزياً، ويظهر ذاتها كأنثى، حيث تهيئ نفسها كأم وربة بيت. وغالباً ما يصاحب ذلك بعض الألعاب التمثيلية، كتمثيل التزاور بين الجارات في تلك البيوت، أو إقامة الأعراس أو ما شابه ذلك. ومنهن من تتفنن في ذلك، فتستخدم أواني الشرب الصغيرة (الغضار) وتضع الرمل فيها وتضغطه ضغطاً شديداً، ثم تقلب الإناء إلى الأسفل فيتولد عن ذلك شكل ترابي متراكم ومتماسك. وقد يبني الطفل غرف منزله من ذلك التراب المضغوط، فتأتي في شكل متجانس إلى حد كبير. وكثيراً ما يتنافس الأطفال فيما بينهم أيهم يستطيع تشييد أحسن منزل مقارنة بالآخرين (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٣١، ومصادر أخرى).








## تَاه تِيْه

من الألعاب التي تمارسها الأمهات مع أطفالهن الصغار لتسليتهم وإدخال البهجة والسرور إلى نفوسهم، وتسمى هذه اللعبة في المدينة المنورة لعبة (إيش). وصفتها أن تغطي الأم وجهها بكفيها، ثم تكشف وجهها بسرعة قائلة «تاه تيه». فيأخذ الطفل في الضحك، وتعيد الأم اللعبة مرة أخرى. بعد ذلك يأخذ الطفل الدور فيخفي وجهه بكفيه، ثم يكشف وجهه فجأة مردداً «تاه تيه» وتضحك الأم وهكذا. وفي بعض المناطق تقول الأم، بعد تغطية وجهها بكفيها والكشف بسرعة عنه، «دا» بدلاً عن «تاه تيه» كما في المنطقة الجنوبية، أو عبارة «بخ» أو «دَيْ» كما في المنطقة الوسطى أو كلمة «إيش» كما في المدينة المنورة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٣٥، ومصادر أخرى).

## التحجيه

(انظر بيوت الرمل)

## تحقرص تمقرص

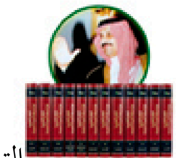
(انظر حدارجى بدارجى، وحديه بديه)

## التحكاة

من ألعاب الفتيات، وتلعبها فتاتان. وصفتها أن تجمع إحداهما كومة من التراب، ويفضل التراب الندي؛ وتضرب عليه بكفيها ثم تبدأ بتقسيمه بحيث يحاكي أفراد عائلة من العائلات دون ذكر أسماء؛ وعلى اللاعبة الثانية أن تكتشف أسماء الأشخاص من حجم الأقسام وعددها، فإن عرفت لعبت وإن أخفقت لعبت الأولى مرة أخرى.

## الترقيص

عرف العرب منذ القدم ترقيص الأطفال، فقد وردت في أكثر من مرجع





أشعار خاصة بترقيص الأطفال ومداعبتهم. تقول إحدى العربيات، وهي هند بنت أبي سفيان ترقص ابنها عبدالله بن الحارث:

لأنكحن بَبَّه
جارية خدبه
مكرمة محبه
تَجُبُّ أهل الكعبه

وقد وردت أهازيج خاصة بترقيص الأطفال في أغلب مناطق المملكة. ويأتي الترقيص على عدة أوضاع. منها الترقيص بالأيدي فترفع الأم الطفل وتخفضه (تُزَقِّفُهُ)؛ ومنها الترقيص بالأرجل فتمد رجليها على الأرض وهي جالسة، وتضعه عليهما، وتؤرجحه إلى الأمام والخلف. ومنها أن تستلقي على الأرض وتثني ساقيها، وتضع الطفل أسفلهما فترفعه ثم تخفضه، وهذه تسمى الزَّيزَاء أو الزَّيزَاة، وغير ذلك من الأوضاع. وخلال ذلك كله تردد الأم الأهازيج التي يطرب لها الطفل، وينتشي لسماعها، وتدخل الغبطة والسرور إلى نفسه. وقد يحاول الطفل تقليدها أثناء المناغاة. ومن الأهازيج التي تردد في مثل هذه الأوضاع في منطقة حائل، إذا كان الطفل ذكراً:

سالم على ناقته
بالليل ما عاقته
يمحش عرق جبهته
بطريف مسعادته

والمسعادة هي طرف الغترة من الأمام، والغترة لها مسعادتان، أي طرفان. ويمحش أي يمسح.

وقد يذكر اسم الطفل نفسه بدلاً من «سالم» كـ«صالح» أو أي اسم آخر يلائم الإيقاع.

ومن الأهازيج:

صالح على ذلوله
جاب السفر وحموله

أما إذا كان الطفل أنثى، فتكون الأهازيج مختلفة بما يلائم الوضع، مثل:

سلمى سميل السري
وان هلهل السكري
من ذاق حبك ياسلمى
صايم افطري

والسميل هو الرمل الناعم النظيف في مجرى الماء؛ ومن الأهازيج:

كن حسنا غريسه
سايحاتٍ عذوقه
الردي والمقصر
حارمٍ ما يذوقه

وما شاكل ذلك.





## ترديد البلابيل والعصافير

من الألعاب التي يمارسها الذكور الشباب في القطيف في فترة ما بعد العصر إلى قبيل غروب الشمس، حين تخف الحرارة ويميل الجو إلى الاعتدال والبلابيل جمع شعبي لبلبل. وهي لعبة صيفية تتزامن مع موسم تكاثر العصافير والبلابل. وعرفت اللعبة باسم ترديد البلابيل والعصافير، لأنها تعتمد على اصطياد بلابل أو عصافير صغيرة وتعويدها وتدريبها على الطيران لمسافة معينة، حتى إذا تجاوزتها وقعت عند مكان محدد بجدار أو خشبة أو عصا أو جذع نخلة، ونحو ذلك. وأثناء التدريب يربط اللاعب العصفور أو البلبل الصغير بخيط رفيع في رجله، ويكون الطرف الآخر من الخيط بيد اللاعب، حتى يضمن عدم إفلاته منه. فإذا تم تدريب الطائر الصغير تدريباً كافياً، عندها يستغني اللاعب عن هذا الخيط.

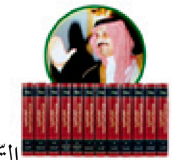
تمارس هذه اللعبة مجموعة من اللاعبين، فيحضر كل لاعب بلبلاً أو عصفوراً صغيراً قد قام بتدريبه تدريباً كافياً، أي قام بتعويده على التحليق مسافة معينة والهبوط في مكان محدد، بعد قطع تلك المسافة من دون أن يكون مقيداً بخيط أو نحوه. تبدأ اللعبة بأن يتجمع اللاعبون،



ترديد البلابيل والعصافير

ومع كل لاعب بلبله أو عصفوره الخاص به، في ميدان فسيح فيحددون مكاناً معيناً لهبوط العصافير والبلابل، بعد إطلاقها من نقطة البداية التي يتجمع عندها اللاعبون ومعهم المشاهدون والبلابل والعصافير. فتتجه الطيور بعد إطلاقها نحو المكان المحدد لهبوطها، بينما اللاعبون والمتفرجون على اللعبة يجرون تحتها فرحين ومسرورين بما يحدث، حتى تهبط في المكان المحدد لها.

وقد يحدث أحياناً أن يهرب أحد العصافير أو البلابل، فلا يهبط في المكان المحدد له كبقية الطيور، بل يستغل فرصة إطلاقه، وهو غير موثق بالخيط، ويذهب حيث يشاء. ويكون الهرب نتيجة لعدم التدريب الكافي من قبل صاحبه مما يؤدي



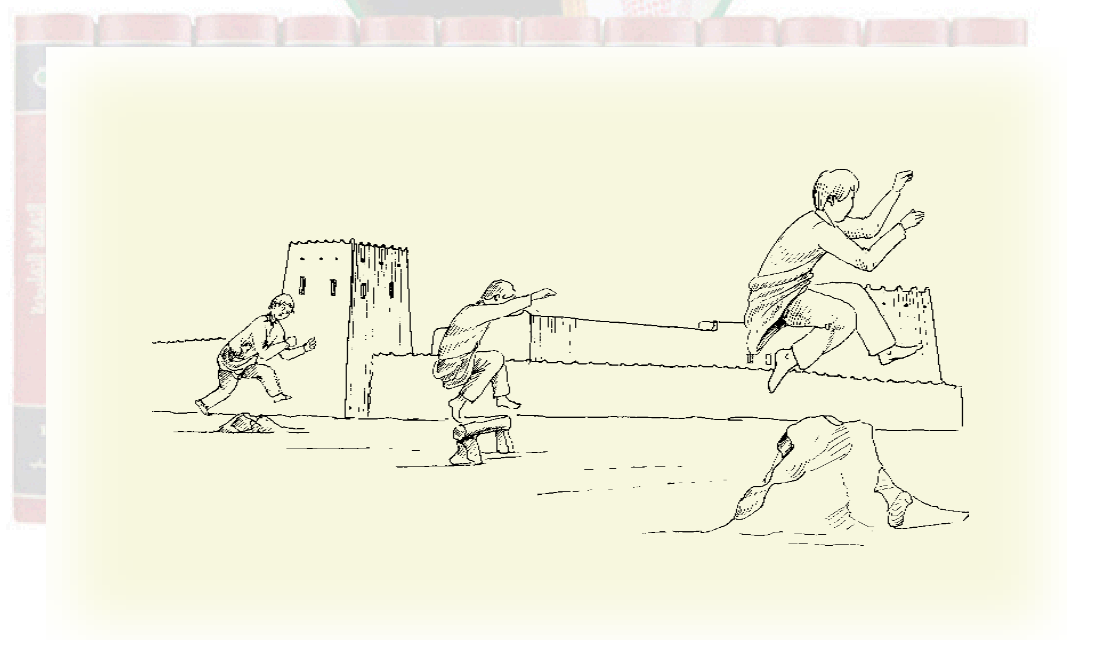


بالـلاعبين الآخـرين والمشـاهدين إلـى الضـحك من صاحـبه والسخـرية منه وإطلاق الـنكات. والمشـهد قريـب مما يحدث بين الصقارين مـن الرجال حين يشمتون بالصقار الـذي يفقد طيره أثناء (الهدد) أو التـدريب، فيتندرون به في مجـالسهـم (آل عبـدالمحسن ١٤٠٦: ٢٤٣-٢٤٤).

## التِّرهاز

لعبة شعبـية تتطلب قدراً من اللياقـة البدنية والقوة الجـسمية. فكلمة (ترهاز) تعني القفز أو الوثب فوق الأشياء المرتفعة. وليس هناك عدد معين من اللاعبين يلزم لأداء اللعبة. وتجرى اللعبة في مكان تتوافر فيه مرتفعات من حجارة، أو خشب، أو جدار، أو شجرٍ ونحوه. يبدأ اللاعبون، باديءَ ذي بدء، بالتتابع في القفز فوق المرتفع الأول، ومن يتمكن من ذلك ينتقـل إلى مرتفع يكون أكثر صعوبة وهكذا. أما من لم يتمكن فيحاول القفز فوق مرتفع أقل علواً ومن لم يستطع يـخرج من اللعبة. والفائز هو من يتمكن من أداء أعلى قفزة. والوثب العالي المعروف الآن ليس سوى نمط مطور من التِّرهاز.

ولعبـة الترهاز شبيـهة بلعبة مْـقَافَزْ السّواقي، غير أن الأخيرة تؤدى في المزارع من قبل أبناء الفلاحين غالباً، حيث تتوافر



التِّرهاز





السواقي. أما التِّرهَاز فتؤدى غالباً في البر أو الساحات القريبة من البلد. وكلا اللعبتين تحتاجان إلى قدر من النشاط والقوة البدنية، كما أنهما وسيلتان لتنمية تلك القوى (عفيفي ١٤١٢: ١٣٣، ومصادر أخرى).

## التصويب

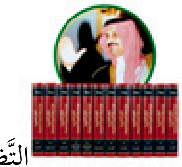
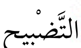
من الألعاب التي تعتمد على المهارة والدقة في إصابة الهدف. وتسمى هذه اللعبة في المنطقة الجنوبية (المناش) أو (المرز) وهما اسمان للهدف نفسه وهي من الألعاب القديمة، وتعرف بالرمي أو الرمايه. ولا تزال تعرف بهذا الاسم أيضاً. وتتمثل في أن تجتمع مجموعة من الرجال أو الشبان ومعهم بنادقهم. فيضعون على مسافة يتفقون عليها هدفاً، علماً أو شبحاً أو نيشاناً، وهو علبة أو قطعة حجر أو نحوه، في مكان مميز كمرتفع ونحوه، بحيث يكون بارزاً وواضحاً للعيان. بعد ذلك يبدأون بالتناوب واحداً تلو الآخر بالتسديد نحوه ورميه ببنادقهم. وقد يكون الرمي بواسطة النباله أو النباطه. والفائز هو من يتمكن من إصابة الهدف (الشبح) من طلقة واحدة، أو من يتمكن من إصابته أكثر من غيره.

والرماية أو التصويب من الألعاب التي مارسها وبرع فيها العرب منذ القدم، كما أنها ما زالت تمارس اليوم وتجرى فيها المسابقات الرسمية وغير الرسمية.

## التصويب في الماء

من الألعاب التي تعتمد على المهارة والدقة في إصابة الأهداف المتحركة. وصفتها أن يحضر اللاعبون علبة كبيرة فارغة، بارتفاع عشرين سنتيمتراً تقريبا، ثم يملأونها بالماء. بعد ذلك يضعون علبة صغيرة جداً، مفتوحة من أعلاها مغلقة من أسفلها، بداخل العلبة الكبيرة، بحيث تكون العلبة الصغيرة محاطة بالماء ومتحركة فيه. ثم يبدأ اللاعبون برمي العلبة الصغيرة بقطع حديدية خفيفة ودائرية الشكل محاولين إدخالها في العلبة الصغيرة. والفائز هو من يتمكن من إدخال أكبر عدد من الدوائر الحديدية داخل العلبة الصغيرة (القعود ١٤١١: ١٠٣-١٠٤).

وهناك صورة أخرى للتصويب في الماء. وصفتها أن يجتمع عدد من الصبيان أمام حفرة كبيرة يصل قطرها من عشرين إلى أربعين متراً، وذلك بعد هطول الأمطار فتكون الحفرة ممتلئة بالماء. وعادة تتجمع هذه المياه في الحفر الموجودة على



مقربة من مشارف القرى، وهي حفرٌ كانت مصدراً للطين الذي يستخدمه أهل القرى مادة للبناء. ومن طبيعة الأرض الطينية أنها تتشقق في شكل مربعات ومستطيلات عندما تجف، بعد مضي يومين إلى أربعة أيام من هطول المطر عليها. وبعد أن يتجمع الصبيان يقوم كل منهم بقلع عدد من تلك القطع الطينية المربعة والمستطيلة، ثم يتنافسون فيما بينهم في رمي تلك القطع داخل الحفرة المملوءة بالماء بطريقة أفقية تجعل القطع الطينية تلمس سطح الماء ثم تقفز عدة مرات، تماماً كما يحدث للزوارق المائية عندما تمخر مسرعة في البحر. ويعد الصبي الفائز هو من يتمكن من رمي القطعة الطينية في الحفرة، بحيث تقفز أكثر عدد ممكن من القفزات قبل أن تتوقف وتغوص في الماء. وكذلك يُعد فائزاً من يتمكن من رمي القطعة الطينية في الماء لتقفز على السطح عدة مرات، وتخرج من الضفة الثانية للحفرة دون أن تغوص في الماء. وقد تستخدم في هذه اللعبة قطع صغيرة من الحجارة المسطحة في حجم راحة اليد، وتسمى (حيوف).

## التَّضْبِيح

(اُنظر الزميره)

## تعبيره

لعبة شعبية معروفة في بعض نواحي المنطقة الغربية. وهي تلعب في النهار، لأن أبناء البادية يقضون بها وقت فراغهم عند رعيهم للأغنام والإبل. ولا يشارك فيها إلا من هو فوق سن الخامسة عشرة.

وصفتها أن يتفق الشباب على القفز فوق شجرة صغيرة يكون ارتفاعها حوالي المتر تقريباً، وربما تزيد أو تنقص قليلاً. والذي يستطيع القفز فوقها يُعَدّ فائزاً. وغالباً ما يقع اللاعبون في وسط الشجرة ويصابون ببعض الخدوش البسيطة التي لا تؤثر على سير اللعبة.

ومن الأشجار التي يُقفز عليها الغضا، والعاذر، والأرْطى، والحَمْض الكبير، وبعض الأشجار الصحراوية الصغيرة (العواد ١٤٠٧: ٤١).

## التغرير

(انظر اعقبونا ونعقبكم)

## تقدر تقول؟

وهي جمل متصلة ذات كلمات تتشابه حروفها، يؤدي نطقها متتابعة إلى تداخلها. وصفة لعبها أن يسأل شخص شخصاً آخر قائلاً «تقدر تقول؟» ثم يسرد له العبارة بسرعة فإن تمكن الشخص





المسئول من نطقها مرات متتالية بدون خطأ عدّ فائزاً، ومن أشهر العبارات:

«فيه رجَّال راح للسوق، شرى قرد وقرده، ذبح القرد والقرده، حط لحم القرد في قدر القرده، وحط لحم القرده في قدر القرد، وما يدري وش اللي استوى لحم القرد في قدر القرده والاَّ لحم القرده في قدر القرد»

«ورا البيت وبر ومرو، المرو مرمر الوبر، والوبر مرمر المرو»

«ورر ورا ورره، والوورره وروورت للجحر، والورر ورور وراها»

«أرنبٍ ترندبندقت، لين جاها المترندبندقون وترندبندقوها»

«لي تيسين، واحد قفعن قفز، وواحد ترتن تفش، قفعنٍ قفز يقفز على قفا ترتّن تفش، وترتن تفش يقفز على قفا قفعن قفز»

«ياراع الشاظ والشمشاظ والمقص والمقراض، عطني شاظك وشمشاظك ومقصك ومقراضك، لين اشتري شاظ وشمشاظ ومقص ومقراض، ثم اعطيك شاظك وشمشاظك ومقصك ومقراضك»

«خيط حرير على حيط خليل»

«مشمش شجرتنا أحلى من مشمش شجرتكم، عشان شجرة مشمشنا مشمشها شامي، وشجرة مشمشكم ما مشمشها شامي»

«خميس خمش خشم حبش، وحبش خمش خشم خميس».

وتروى هكذا:

«عبيد الشيوخ حبش وخميس، خميس خمش خشم حبش، وحبش خمش خشم خميس. أيَّا خمشة خشم حبش، وايَّا خمشة خشم خميس احسن»

«غدا عطيّه مغطى بالغطا، حلّو الغطا عن غدا عطّيه واعطوا عطّيه غداه» (القويعي ١٤٠٥: ١٠٥-١٠٦).

ومنها «ذبح عبقر بقرتنا، وبقرة جارتنا طلعت مرقة بقرتنا أحلى من مرقة بقرة جارتنا، أكل عبقر لحم بقرة جارتنا»

«حبيش زرع حشيش، غنم حبيش ما تاكل حشيش، قام حبيش حش الحشيش» (السالمي ١٤١٠: ٣١٥).

ومنها «داب يطرد في الغما ضاطور»

«حوش خميس أخس الحوشه»

«شجرة هعلَّخه، بأرض تهعلخت، سنة تطلع هعلخه وسنة تطلع هعلَّختين»

«الشَّه تنتش التيس، والتيس ينتش الشَّه»

«عنزي حَرْتا بَرْتا جَمَّا كَرْتا، جاها الذيب أحرت أبرت، أكل عنزي الحَرْتا





البرتا الجمَّا الكَرْتا، من يِدٌ معزاي الحِرْت اليِرْت الجمُ الكِرْت»

«طبق طبقنا طبق فوق طبق طبقكم، يقدر طبق طبقكم يطبق فوق طبق طبقنا، مثل ما طبق طبقنا طبق فوق طبق طبقكم».

«ياصاحب الشيط والشمليط، والمقص والملاقيط، أعطني شيطك وشمليطك ومقصك وملاقيطك، ولما يجي شيطنا وشمليطنا ومقصنا وملاقيطنا أرد لك شيطك وشمليطك ومقصك وملاقيطك ياصاحب الشيط» والشيط، عود طويل يستخدم للضرب.

«حك كفك بكفك، فلعل كفك ينفك لك، أفسنستبكتكنفتموها».

«بنت تبنبتت ببنيه».

«نخيلة الخعخع المتخعخعه، التي لايخعخعها إلا كل متخعخع».

«ماستشتش، ماستشتش، ماستشتش، ماستشتش، ماستشتش».

«خشب الحبس خمس خشبات».

وغيرها من العبارات التي تختلف باختلاف المناطق مثل: أفسنستبكتكنفتموها، إن كنتم رجالا فاعرفوها وإن كنتم حميرا فانكروها.

## إلْتِكِنْبِح

(انظر شريخ الشرخ)

## تَلَفُون

مع انتشار التلفون بدأ الصغار بمحاكاته، وربما كانت البداية بإيعاز من مدرسي العلوم، ولكن بعد حين تحولت المحاكاة إلى لعبة يمارسها الصغار من الجنسين. وصفتها أن يعمد الصغار إلى علبتي صلصة فارغتين، ثم يصلون بينهما بخيط. بعد ذلك يتحدث الطفلان بالعلبتين من غرفة إلى أخرى، أو من جدار إلى آخر. وقد يكون الطفلان، أحياناً في مكان واحد، ينظر أحدهما إلى الآخر وهو يحدثه.

## التَّوْفَه

من ألعاب الصبيان في القطيف، ويلزم لأدائها وجود لاعبين فأكثر، وكرة صغيرة تعرف بالتوفه. يبدأ اللعب بأن تُرسم علامة على حائط، أو خشبة تثبت بحامل، ثم يرمي اللاعب الكرة الصغيرة مصوباً على العلامة. فإن أصابها حق له إكمال اللعبة وفقاً لما يلي:

١) يضرب اللاعب بالكرة أرضاً ثلاث مرات ويمسكها (يلقفها) في كل مرة.

٢) يقذف اللاعب بالكرة إلى أعلى ثلاث مرات ويمسكها (يلقفها) في كل مرة.

٣) يرمي اللاعب الكرة تجاه العلامة المرسومة عشر مرات محاولاً إصابتها







التّوْفَه

في كل مرة. فإن وفق في ذلك أكمل اللعب، وذلك برمي الكرة إلى أعلى وإصابتها برأسه أثناء النزول ليعيدها مرة ثانية إلى أعلى ومن ثم الجري خلفها وإمساكها (لقفها) بيديه. فإذا وفق اللاعب وأدى كل ما تقدم بنجاح احتسبت له نقطة. أما إذا أخطأ في إحدى الخطوات فإنه يخسر اللعبة، وينتقل الدور إلى اللاعب الذي بعده. وهكذا يتبادل اللاعبون بالتناوب الواحد بعد الآخر (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٦٥-١٦٦).

## التّيَل

التيل جمع تيله والتيله كرة صغيرة جداً كانت تصنع من الحجارة قديماً، أما الآن فإنها تصنع من الزجاج الملون وتعرف بالبَـرَجُون. وتسمى اللعبة في بعض المناطق (عيُوُن البَقَر). وهي من ألعاب الصبيان المعروفة.

وهناك عدة طرق مشهورة للعبة التيل وهي (الحِلُول)، و(المثلث)، و(الكون)، أو (التكوين)، و(طريقة البحرين)، و(إفلاس). وإليك طريقة لعب كل واحدة.

أ) الحِلُول: في هذه الطريقة يضع كل لاعب تيلتين بجانب بعضهما، ولكنهما يبعدان مسافة عن تيل اللاعب الآخر، بحيث تكون تيل أحدهما وراء تيل الآخر. وعلى مسافة تحدد بالاتفاق بين اللاعبين، يقف اللاعبون وتجرى القرعة. ويبدأ من تقع عليه القرعة، بمحاولة إصابة تيل لاعبٍ غيره. فإذا أصابها يعطيه صاحب التيل المصابة تيلتين مما بحوزته، ويستمر اللاعب في رمي تيل بقية اللاعبين بالطريقة نفسها دون أن يرجع إلى خط الرمي، بل يرمي من المكان الذي وقفت عنده التيلة التي يرمي بها، حتى يخطئ. فإذا أخطأ انتقل اللعب إلى اللاعب الذي بعده. وهكذا.

ب) المُثَلّث: أما لعبة التيل بطريقة المثلث أو الدائرة أو نحوهما فتتمثل في أن

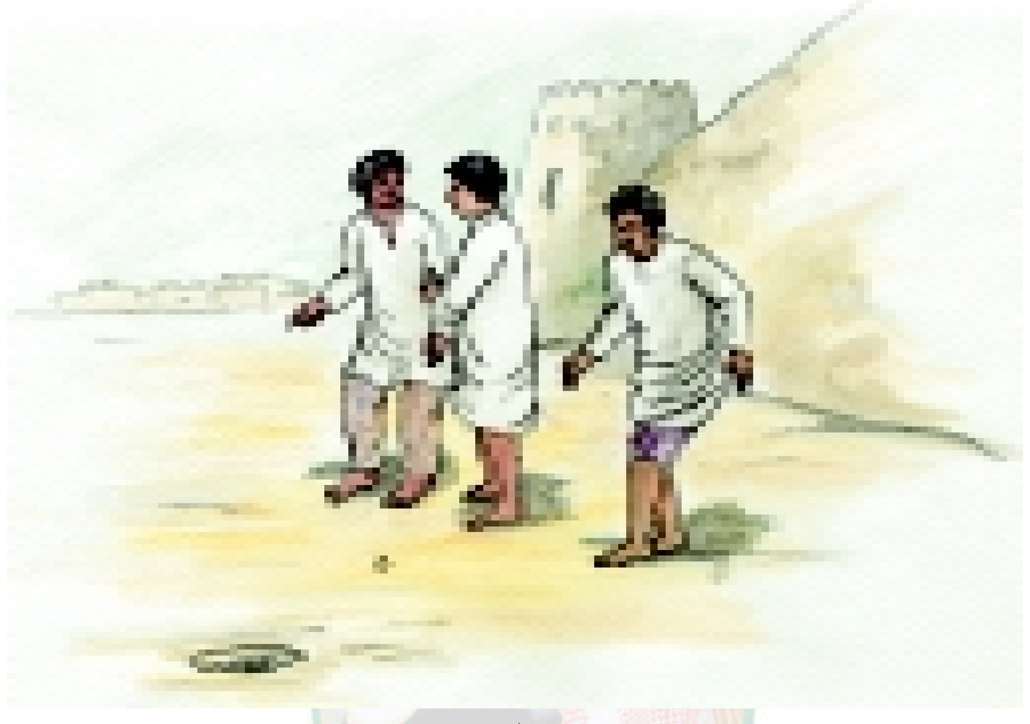





يحضر لاعـبان أو أكثر عدداً معينـاً من التيل، ثم يرسمان شكلاً هندسياً على هيئة دائرة أو مثلث أو مربع أو مستطيل على الأرض. ويُرسم داخل الشكل خط مستقيم يخترق الشكل من الـنصف، ليـكون الخط الـذي توضع أو ترص عـليه التيل المـتفق عليها من قبل اللاعبين. وعلى بعد حوالي أربعة أمتار من ذلك الشكل، يرسم خط، بطول مـتر أو مترين، حسـب عدد اللاعبـين، ووظيفـته تحديـد الموقـع الذي يـقف عـليـه اللاعبـون للرمي أو التسـديد نحو الأهداف، ويسـمى المرمى أو خط الرمي. ثـم يضع كل لاعب عدداً معيناً من التيل، اثنتين أو ثلاثاً حسب عدد اللاعبين. فإن كثر عدد اللاعبين اكتفي بعدد قليل من التيل، وإن قل عددهم وضـع عدد أكبر وهـكذا. ويتم وضع هـذه التيل على شكـل سلسـلة على الخط المـرسوم داخل الشكل الدائري. ثم يجتمع اللاعبون عند الشـكل، وبيد كل منهم تـيلة تسمى صولاً أو جرساً أو ريـس أو مصقالاً ويبلغ حجمها، عادة، أربعة أو خمسة أضعاف حجم حبة التيل العادية، وتستخـدم للرمي. فيرمي كل واحد منهـم صوله وهو واقف حول الـدائرة باتجـاه خط الرمـي، وذلك لتحديد من يلعب أولاً وثانياً وهكذا. وبـطبيعـة الحال ستنـتشر حبات التيل الكبـيرة ما بين الشكل الهندسي وخط الرمي، بعضها قريب من خط الرمي وبعضها بعيد وهكذا. وتحدد أدوار اللاعبين وترتيبهم بمقدار القرب مـن الخط. فاللاعب الذي وقعت تيلته على الخط يعد اللاعب الأول الذي يرمي بتيـلته (مصقاله) قبل زملائه إلى الهدف، وهو التيل داخل الدائرة أو المثلث، أما اللاعب الذي يليـه فهو اللاعب الذي وقع مصقاله أقرب من مصاقيل البقية إلى الخط، وهكذا الثالث والرابع. عند ذلك يجلـس اللاعب لدفع صوله بإبهـام يده أو بسبـابتها إلـى التيل الموضوعة على الخط. فما تمكن من إخراجه من التيل خارج الدائرة فهو له. ويستمر في ذلك ما دام في كل مرة يتمكن من إصابة إحدى التيلات أو بعـضها وإخراجـها من محـيط الدائرة. أما إذا دفع بتيلته إلى الدائرة ولم يصب أياً مـن التيل الموضوعة فيها، فهنا يفقد الدور ليعطيه للاعب الثاني، وهكذا. ويـحدد الفوز هنا







التّيل

بمقدار التيل التي يتمكن أحد اللاعبين أو بعضهم من إصابتها، وتصبح ملكاً له. وبعد إخراج آخر تيلة من الدائرة تعاد اللعبة من جديد وبالطريقة نفسها. وقد يقل عدد اللاعبين في كل مرة عن المرات السابقة نظراً لعدم رغبة بعض اللاعبين في المواصلة أو لنفاد ما بأيديهم من تيل.

جـ) الكوْن أو التّكْوِيْن: في هذه الطريقة يحفر اللاعبون حفرة صغيرة في الأرض. وعلى بعد مسافة قصيرة محددة من الحفرة يقف اللاعبون ليرمي كل لاعب تيلته، محاولاً أن تسقط في الحفرة، أو على الأقل أن تكون قريبة منها بقدر الإمكان. وإذا انتهى اللاعبون من رمي تيلهم ولم يسقط منها شيء في الحفرة، يبدأ اللاعب الأول بإعادة رمي تيلته من المكان الذي استقرت فيه محاولاً إسقاطها في الحفرة. فإذا سقطت وضع يده على حافة الحفرة وبدأ في رمي تيل بقية اللاعبين محاولاً إصابتها. فإذا رمى الأولى وأصابها فإنه يكسبها، ويستمر في رمي بقية





التيل. أما إذا أخطأ فإن اللعب ينتقل إلى اللاعب الثاني ليلعب بطريقة اللاعب الأول نفسها، وهكذا تستمر اللعبة. واللاعب الذي تُصطاد تيلته يخرج من اللعبة، حتى تنتهي اللعبة على لاعب واحد يكون هو الفائز.

د) طريقة البحرين: في هذه الطريقة يقف اللاعبون أمام جدار على مسافة يتم الاتفاق عليها فيما بينهم. بعد ذلك يرمي كل لاعب تيله، وأحياناً يرميها مرة واحدة محاولاً أن يصيب التيل التي أمام الجدار. فإذا تمكن من إصابة تيلة، ولو واحدة، فإنه يكسب جميع التيل التي كانت أمام الجدار، أي التي تم رميها.

هـ) إفْلاَس: ولعبة التيل بطريقة إفلاس يلعبها الصبيان في القطيف. وصفتها أن يضع اللاعبون تيلهم في حفرة واحدة. ثم يمسك كل لاعب تيلتين مما بقي معه واحدة فوق الأخرى، ويقذف بهما على التيل التي في الحفرة. فحبات التيل التي يصيبها وتخرج من الحفرة، تعد من كسبه وتصبح ملكاً له. وهكذا تستمر اللعبة بالتناوب بين اللاعبين.








**ثلاثه طواويس**

من الألعاب القائمة على مهارة التسديد أو التصويب، كما تتطلب نوعاً من المهارة في الجري والمرواغة. يمارسها الشباب ممن تتراوح أعمارهم ما بين سن العاشرة إلى سن السابعة عشرة تقريباً. وسميت بهذا الاسم إشارة إلى العلب الثلاث الفارغة التي تستخدم في اللعبة كهدف للتسديد. وكانت غالباً من علب الصلصة (معجون الطماطم) ماركة الطاووس، ومن هنا أتى الاسم.

وتمارس اللعبة في ميدان فسيح، ويشارك فيها نحو عشرة من اللاعبين، وتوضع العلب بعضها فوق بعض، وترسم حولها دائرة قطرها متر واحد. بعد ذلك تحضر كرة صغيرة من الكور البلاستيكية الصلبة (الصب)، وقد تكون الكرة مصنوعة من القماش بعد لفه لفاً قوياً. وتستخدم هذه الكرة لرمي العلب الفارغة (الطواويس). ويحدد خط مستقيم مواز للدائرة، على بعد ستة إلى عشرة أمتار منها، ليكون بمثابة خط الرمي. ثم تجرى عملية توزيع اللاعبين على فريقين متساويين، بواقع خمسة لاعبين لكل فريق. وعقب ذلك تجرى القرعة بين الفريقين لتحديد الفريق الذي يقوم بدور الرمي، ليقف أفراده على خط الرمي، في حين يقف أعضاء الفريق الآخر بالقرب من الدائرة الموجود بداخلها الطواويس.

وتبدأ اللعبة بأن يمسك أحد أعضاء فريق الرمي بالكرة، وبقية زملائه واقفون إلى جانبه، ثم يرميها بقوة نحو العلب الثلاث (الطواويس). فإن تمكن من إسقاط العلب الثلاث كلها، لاذ هو وبقية زملائه بالفرار، ويأخذ أحد أعضاء الفريق الآخر الكرة ويلاحق أعضاء فريق الرمي لاصطيادهم واحداً







ثلاثة طواويس

واحداً. ومن أصابته الكرة عُدَّ ميتاً. ولكن إذا استطاع أي من أعضاء الفريق الرامي الوصول إلى الدائرة وإعادة العلب الفارغة إلى وضعها الأول، يكون قد سجل نقطة لصالح فريقه، ويحق لفريقه التصويب مرة أخرى في الجولة التالية. أما إذا لم يستطع أحد منهم إعادة العلب إلى وضعها، أو تمكن الفريق الآخر من اصطياد جميع أعضاء الفريق الرامي، فهنا يتعين على الفريقين تبادل الأدوار، بحيث يكون دور الرمي هذه المرة للفريق الآخر. والفائز منهما هو من يحصل على نقاط أكثر (عفيفي ١٤١٢ : ١١١).

## ثْليثوّات أو ارينب

هذه لعبة تعليمية تساعد أطفال البادية على تعلم الحساب والعد وذلك قبل انتشار التعليم ومكافحة الأمية، وتعرف بأكثر من اسم، وحسب اقتضاء السجع المصاحب فمعنى ثليثوات هنا هو جمع اسم الرقم ثلاثة مع تصغير هذا الجمع حسب اللهجة. وصفتها أن يضع والد الصبي إصبعه البنصر





والسبابة على التراب ثم يضع أصبعه الوسطى أمامهما وهي أيضاً في الأرض ثم يسيّر أصابعه على الأرض فيسير البنصر والسبابة معاً ثم الوسطى، وهكذا خمس مرّات، وهو يردد هذا السجع:

من يعد ثليثوات
أنا اعد ثليثوات
وكان اللاش مكذبني
أعد الدراهم خمس طعش

وإذا ما انتهى منها رجع وعد آثار أصابعه على الأرض فوجد خمس عشرة خطوة.

أما لعبة ارينب (تصغير أرنب)، فصفتها أن يفحص والد الطفل التراب ويقوم بتمهيده بقدر ذراع. ثم يقول له، مشيراً بأصبعه باتجاه ما مهده من التراب:

أرينب وارينبين
وعقيّب وعقيبين
قصوهن والحقوهن
وإلى هي العويشره والثنيّتين

وقد يعمد أحد الصبية إلى جدار طيني حديث البنيان لا يزال طينه رطبا، فيفرد من أصابعه الوسطى والسبابة وينقر بهما على الجدار نُقراً مزدوجة، كل زوج منها فوق الآخر مباشرة، وهو يردد:

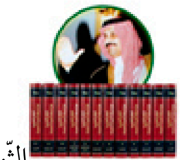
أرنب ..
نطت ..
من بين ..
ثنتين ..
يحسب ..
أنه ..
عشراً ..
ثنتين ..

ومعنى الأهزوجة أن عدد أزواج النُقَر، والتي مثلنا لها بالنقط المزدوجة، عشر إلا اثنتين، أي ثمان.

## ثَنّ وافْرد

من ألعاب الأطفال المعروفة في الأحساء، دون سن العاشرة. وكلمتا (ثَنّ وافْرد) تدلان على الأعداد، فالأولى (ثَنّ) تعني التثنية، و(افرد) تعني الإفراد. وفي القطيف يقال (تن وفرد).

يمارس هذه اللعبة لاعبان، كما تتطلب شخصاً ثالثاً يقوم بدور الحكم، في حين يتفرج الآخرون على مجريات اللعبة. يأخذ الحكم كمية غير معروفة العدد من حب الجح (البطيخ) أو أي شيء آخر مشابه له، ويضعها في يده. ثم يطلب من أحد اللاّعبَين أن يختار إحدى الكلمتين ثَنّ أو افْرد ليكون نصيب اللاعب الثاني الأخرى منهما. وبعد





الاختيار يأخذ الحكم الحَب اثنتين اثنتين حتى يأتي على آخر حبة. فإن بقيت في يده حبة واحدة عُدّ اللاعب الذي اختار كلمة (افرد) فائزاً. أما إذا لم يبق شيء من الحب في يده، عُدّ اللاعب الذي اختار كلمة ثن هو الفائز، وقد تعاد اللعبة مرة أخرى، ولكن بكمية مختلفة من الحب عن المرة السابقة، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٣٠، ومصادر أخرى).

وتوجد لعبة شبيهة بهذه اللعبة في منطقة الباحة تحمل اسماً آخر وهو البعاسيس أو المكاماة وبمادة أخرى وهي حبوب تكون في شجيرات ترعاها الأغنام تسمى أرْكوض، وتكون داخل قرون تشبه قرون الفاصوليا والفول والبازلاء. يبحث الصبية في مراح الأغنام عن تلك الحبوب التي تخرج مع مخلفاتها (البعر) أو (البصر) وتكون صلبة وملونة بحجم حبة البن، وألوانها صفراء وسوداء ومائلة إلى الأزرق وبنية، فيجمعها الصبية ويحافظون عليها لشغفهم بألوانها الزاهية، ويسمونها بعاسيس، ولهذا السبب فهم يلعبون هذه اللعبة لزيادة حصيلتهم منها ويخصونها بكيس من القماش لحفظها، وعادة ما يلعب هذه اللعبة اثنان من الصبية وثالث يمثل دور الحكم وذلك لفض النزاع حال الاختلاف ويقف بقية الصبية متفرجين ومشجعين.

يقوم أحد اللاعبين بإدخال يده في كيس البعاسيس ثم يخرجها مقبوضة على كمية من البعاسيس مجهولة العدد ثم يسأل اللاعب الخصم «كام؟» يقصد كم في يدي، فيرد عليه الآخر بقوله «فرد» أو «لام» والفرد ما لا يقبل القسمة إلا على نفسه أو على أحد مضاعفاته كالواحد والثلاثة ... وهكذا. أما اللام فهي الاثنين ومضاعفاتها، ثم يفتح يده ويبدأ العد فإن كان ما في يده طابق ما قاله الآخر أصبح من حق الآخر أخذ ما في يد الأول وإلا فالرابح هو الأول، وهكذا تُلعب هذه اللعبة حتى ينسحب أحدهما أو يخسر جميع بعاسيسه (علام ١٤٠٢ : ٢٠).

## الثّور والْبَقره

لعبة شعبية يشترك فريقان من الصغار في أدائها، دون أن يكون هناك حد معين لعدد أفراد الفريقين. يجلس أعضاء كل فريق على حدة بحيث يتقابل الفريقان. ثم يقف لاعبان في مكان وسط بين الفريقين، ويبعدان حوالي ستة أمتار عن كل من الفريقين، ويمسكان



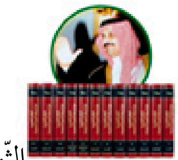


رداء، غترة أو نـحوها، فيـما بينهـما ويفردانـها بحيـث تشكل حاجـزاً بين الفريقين. بعد ذلك يعطيان إشارة معينة لأحد الفريقين، ليتقدم لاعب من ذلك الفريق وهـو يمشي على يديه ورجلـيه (يحبـو) حتى لا يراه أعـضاء الفريـق الثـاني، حـتى يـصل إلى الـلاّعبَـين الواقفين. وفي أثناء ذلك يقوم اللاعبان الواقفان بإعطـاء إشارة أخرى لأعضاء الفريق الثاني ليتقدم منهم لاعب بالطريقة نفسها. ثم يَسْأل اللاعبان الواقفان، كل واحدٍ من اللاعبَيْن الجالسين همساً عن اسم اللاعب الآخر الذي خلف الغترة. فإذا عرف أحد اللاعبين خصمه وخصمه لم يعـرفه، غَطَّى اللاعـبان الممسكان بالغترة الـلاعب الذي عرف خصمه، ثم طلبا من اللاعب الآخر (الخصم) أن يعطي رجله للاعب الذي تحت الغطاء حتى يمسكها. ثم يأتي بقية أعضاء الفريق لضرب اللاعب حتـى يتمكن من نزع رجله والإفـلات من اللاعب المـغطَّى الذي تحت الغترة. أما إذا فشل كل من اللاعبين فـي معرفة خصمه، فالـلعبة تبـطل، ويطـلب منـهما الـعودة إلى فريقيهما ليأتي غيرهما وهكذا (القويعي ١٤٠٢ : ٤٩).

وتمارس هذه اللعبة بطريقة أخرى في القطيف، وتسمى خاست عروستي.



الثّور والْبْقره





وصفتها بهــذه الطريقة هي أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ولا يشترط عدد معين للاعبين. ويبدأ الفريق الذي وقعت عليه القرعة اللعب، بتغطية أحد أفراده برداء أو بشت أو ما شابه ذلك، ويختبئ الفريق الثاني تماماً ولا يسمح لهم برؤية الفريق الآخر حتى يتمكنوا من إحكام تغطية لاعبهم. فإذا انتهى الفريق من تخبئة اللاعب، ســمح للفريق الآخر بالعودة. فيصطفون في صف واحد، ثم يتقدم رئيسهم إلى الشــخص المغطى، ويسألــه بعض الأسئلة، فــي محاولة للتعرف عليه من صوته. فإن استطاع معــرفته قال «أنــت فلان». فإن كــان التخمين صحيحاً انتهت اللعبة وحسبت نقطة، وإن أخطأ، مد اللاعب المغطى يده وأمسك برجل رئيس الفريق الآخر، ونادى بأعلى صوته «خاست عروستي». فيبدأ الفريقان بالجري، وتحاول الفرقة الأولى الإمساك بالثانية، وتحاول الفرقة الثانية أن تنقذ رئيسها من الورطة التي وقع فيها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٨٨).







## جاكم الذيب جاكم

(انظر يابونا جانا الذيب)

## جاكُم سْليْسِل

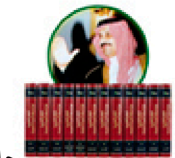
من الألعاب التي تعتمد على السرعة والقوة والقدرة على المراوغة، وتسمى في الباحة (لسع وساري) وفي المنطقة الشرقية (هدو سليسل) يلعبها الشباب ممن تجاوزوا سن الخامسة عشرة، وسميت اللعبة بهذا الاسم إشارة إلى العبارة الأولى التي يطلقها الحكم، من بين جملة عبارات أخرى لاحقة. وسليسل هو اللاعب الذي يقع عليه دور المطاردة في هذه اللعبة.

وتتطلب ممارسة هذه اللعبة ميداناً فسيحاً، أرضاً خالية مما قد يؤذي أقدام اللاعبين من الحجارة أو الشوك أو نحو ذلك. ويشترك في ممارستها مجموعة من اللاعبين في حدود خمسة. فيختارون أحدهم، ويكون غالباً أقلهم قدرة على السرعة والمراوغة، ليقوم بدور الحكم. فيقف في مكان يعرف بنقطة البداية. ثم تجرى القرعة بين بقية اللاعبين الأربعة، لتحديد من يقوم بدور سليسل. ويتعين على سليسل، بعد اختياره، أن يقف عند نقطة البداية إلى جوار الحكم وربما ربطه إليه بحبل أو غترة. أما بقية اللاعبين الثلاثة، فيقفون صفاً واحداً على مسافة لا تقل عن ثلاثين مترا. ويشترط أن يفصل بين كل لاعب وآخر مسافة في حدود خمسة أمتار. وتبدأ اللعبة بأن يرفع الحكم صوته مردداً مجموعة من العبارات بأداء عذب، فيجيبه اللاعبون الثلاثة بعبارة معينة، وذلك على النحو التالي:

الحكم: جاكم سليسل جاكم

فيجيبه اللاعبون الثلاثة: هدُّوه

- أكل عشاكم
- هدُّوه





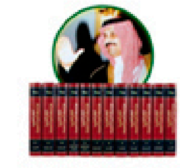
– زعب برشاكم
– هدُّوه
– سبح بلزاكم
– هدُّوه
– قطع رشاكم
– هدُّوه
– هذا هو جاكم
– هدُّوه

وعقب العبارة الأخيرة «هذا هو جاكم» ينطلق سليسل في اتجاه اللاعبين الثلاثة، الذين يفرون من وجهه، كل واحد منهم في اتجاه معاكس، للوصول إلى نقطة البداية. فإن تمكن (سليسل) من اللحاق بأحدهم ولمسه قبل وصوله إلى خط البداية، يتبادل اللاعب الملموس، في الجولة التالية، الدور مع سليسل. أما إذا لم ينجح في ملامسة أحد منهم، فتعاد اللعبة في الجولة التالية من دون أي تغيير في أدوار اللاعبين.

وتستمر اللعبة على هذا المنوال، وسليسل مستمر في أداء دوره عند إخفاقه في ملامسة أي من اللاعبين، ما لم يتبادل الدور مع من تمكن من لمسه منهم (الميمان ١٤٠٣: ٢٢-٢٣، ومصادر أخرى).



جاكُم سَلَيْسِلِ



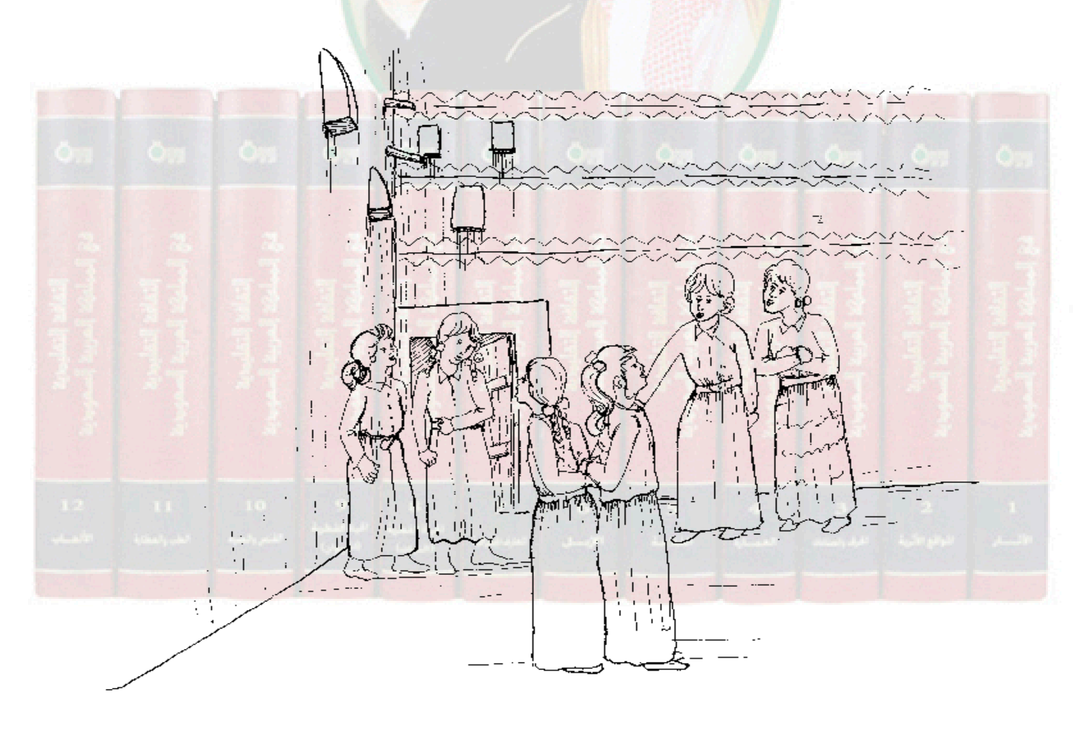


## الجاله

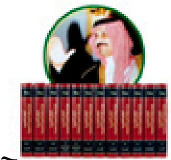
(انظر الفخ)

## جانا الغَرِيْب

من ألعاب الفتيات الصغيرات، ولها طابع اجتماعي استعراضي. وهي تعتمد على المهارة في التناغم بين الحركات وبين المقاطع الشعرية التي ترددها الفتيات أثناء تأديتها. وتمارس هذه اللعبة نهاراً في ميدان فسيح أمام جمع من الفتيات. وتتطلب ممارستها فتاتين متكافئتين من حيث الطول، الأمر الذي يساعد على انسجام تحركهما ودورانهما، وكأنهما جسم واحد. وتبدأ اللعبة بأن تشبك الفتاتان أيديهما ببعضها، اليد اليمنى باليد اليسرى واليسرى باليد اليمنى، مسندة كل منهما ظهرها إلى الأخرى. ثم تأخذان في التحرك بشكل دائري. وفي أثناء ذلك يرددان جملة من الأهازيج التي تتلاءم مع ما تقومان به من حركات والتفاف دائري. وبانتهاء أبيات الأهزوجة تنتهي اللعبة. فتترك إحدى الفتاتين دورها في اللعب لإحدى المتفرجات لتواصل مع زميلتها اللعبة بالطريقة نفسها. وتقول كلمات الأهزوجة:



جانا الغَرِيْب





جـــانـــا الحـــبـــردي يــــردي
ومـــكـــحّـــلٍ بـــالـــوردي
عـــصـــدت لـــه عـــصـــيـــده
فـــي بـــرمـــةٍ جـــديـــده
لـــعـــطـــت مـــنـــهـــا لـــعـــطـــه
تـــقـــطـــعـــت مـــصـــرانـــي
مـــصـــرانـــي يـــالـــهـــوبـــه
كـــلـــت الـــشـــحـــم والـــلـــوبـــه
(القويعي ١٤٠٢: ٨٩)

وتؤدى هذه اللعبة في المدينة المنورة «جاك الحبرتي يرتي ويش تحط في جرابه؟» حيث يجلس الأطفال على هيئة دائرة ويتفقون على بداية اللعبة وويحددون من يسأل ومن يجيب. فيقول السائل «جاك الحبرتي يرتي . . ويش تحط في جرابه؟» فيقول المجيب «فلان» يختار أحد اللاعبين ليخرجه عن الدائرة وهكذا يخرج، فيعاد السؤال عليه ويختار ثانياً وثالثاً فإذا أخطأ واختار أحدهم مرتين فإنه يخرج ويستبدل بآخر.

## جب لو كتب
(انظر الشير)

## الجده
(انظر الدسيسه)

## جْدَيْر

من الألعاب المعروفة في دارين بالمنطقة الشرقية، وتسمى (القَرّعَى) في القطيف. ويلعبها الصغار، ذكوراً وإناثاً، خاصة في فصل الصيف متى ما توافر ثلاثة لاعبين فأكثر. ولأداء اللعبة تحفر تسع حفر صغيرة (كانات) في الأرض، لكل لاعب ثلاث حفر. ثم يوزع اللاعبون تسعين حبة من نوى التمر أو الخوخ أو اللوز أو أحجار صغيرة ونحوها، على الحفر بواقع عشر في كل حفرة.

يبدأ اللاعب الأول برفع النوى الموجود في إحدى حفره ثم يوزعه على بقية الحفر، متجهاً يميناً. يضع في كل حفرة حبة واحدة، بحيث يكون في كل حفرة إحدى عشرة حبة ما عدا التي بدأ منها. وبعد توزيعه النوى ووضع آخر حبة في الحفر، إذا كان مجموع النوى في الحفرة عدداً فردياً فإنه يخسر، وينتقل الدور إلى لاعب آخر. أما إذا كان العدد زوجياً فإنه يكسب، بشرط أن لا تكون الحفرة من حفره. ولهذا فإن لخبرة اللاعب ومعرفته باللعبة دوراً كبيراً في تحقيق مكسب أكثر، إذ إنه سيعرف الحفرة التي لو بدأ منها لانتهى بعدد زوجي. وهكذا تستمر اللعبة بتعاقب الأدوار بين اللاعبين، والفائز هو من يكسب أكثر. وهذه اللعبة شبيهة بلعبة



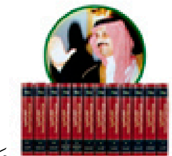


جْدير

(الحالوسه) المشروحة في موضعها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٢٧-١٢٩).

## جذب المفارِخ

وهي صيد المطايير، أي صغار العصافير قبل أن يكتمل نموها وتستطيع الطيران. فيبحث الأطفال عن أعشاش العصافير التي تكون عادةً بين سقوف المجابيب، وهي مداخل البيوت أو المساجد المشيدة من خشب الأثل وجريد النخل، أو جدران المنازل من الخارج، وجدران القلاع من الخارج والداخل إذا كانت مبنية بالحجارة كما في بعض مناطق جنوب المملكة؛ حيث تضع العصافير بيضها في مواسم تفريخها. ويستخدمون لذلك عسبان النخيل بعد تجفيفها قليلاً وتجريدها من الخوص أو ما يشبهها من أغصان الأشجار.





يأخذ الصبي العسيب أو الغصن، ويمسكه بيده من أسفله ثم يرفعه حتى يصل طرفه المدبب إلى مكان العش، ويأخذ في ليِّه وبرمه حتى يلتوي عليه العش بما فيه من عصافير صغيرة. بعد ذلك يجذب العسيب إلى أسفل فيسقط العش بما فيه، وقد يكون ما في العش من فراخ لا يزال حَواقِل، وهي الفراخ قبل نمو ريشها، وبالرغم من ذلك فإنهم قد يأكلونها.

## جَفاخه

من الألعاب المعروفة بالمنطقة الشرقية. وتستخدمها الأمهات لترقيص أطفالهن الصغار وإدخال البهجة والسرور إلى نفوسهم. وكلمة جفاخه مأخوذة من كلمة الجفخه، التي تعني في عامية القطيف التصفيق باليدين. واللعبة مزيج من الكلمات والتصفيق المتبادلين بين الأم وطفلها. وصفتها أن تجلس الأم على الأرض مقابلة لطفلها الصغير وتقول «جفاخه لبابا» أي التصفيق لبابا، ثم تصفق بيديها، فيصفق الطفل أيضاً ويقول «بابا». ثم تقول الأم «جفاخه للماما» أي التصفيق للماما، ثم تصفق بيديها، فيأخذ الطفل في التصفيق ويقول «ماما». فتقول الأم بعد ذلك:

جفاخه لولدي الزين

جفاخه لنور العين

أما الطفل فيردد مصفقاً «جفاخه... جفاخه».

وفي نهاية كل مقطع تصفق الأم كما يصفق الطفل وهو يردد جفاخه.......... جفاخه.

وتستمر الأم فتقول:

ولجدو الزين جفاخه

جفاخه جفاخه

وللحبابه الحبوبه

جفاخه جفاخه

والحبابه يقصد بها الجدة. وهكذا مع انتهاء كل مقطع تشترك الأم والطفل في التصفيق. وبعد الانتهاء من المقطع الأخير الخاص بالجدة، ترفع الأم طفلها إلى الأعلى وتدور به عدة مرات، ثم تنزله على الأرض. ويمكن أن تعاد اللعبة مراراً (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٣٥-٢٣٦).

## الجُفْره

من ألعاب الصبيان في الهفوف. وتتمثل اللعبة في أن تُحفر حفرة (جفره) صغيرة بعمق خمسة سنتمترات تقريباً إلى جانب جدار، ويبعد عنها التراب. بعد ذلك تُحضر مجموعة من نوى الخوخ





(العنقيش)، ويقف اللاعبون على بعد خمسين سنتمتراً تقريباً من الحفرة ليرمي أحدهم (ينبط) النوى بواسطة الإبهام نحو الحفرة، رامياً في كل مرة حبة واحدة. فإذا سقطت النواة في الحفرة، فإنه يكسبها وتصبح ملكاً له، ويستمر في اللعب حتى يخطئ. أما إذا أخطأ فالدور ينتقل إلى اللاعب الذي بعده، وهكذا. وكل لاعبٍ يكسب من النوى ما يستطيع أن يسقطه في الحفرة.

## جُفَيْرَة مَكّه

من ألعاب الصبيان، وسبب التسمية ونسبتها إلى مكة غير معروف. أما جُفَيْرَه فهي تصغير جفره وتعني حفرة في بعض اللهجات المحلية في المملكة، وهي من فصيح العامة. فقد ورد في لسان العرب لابن منظور «الجفرة: الحفرة الواسعة». وتمارس هذه اللعبة في منطقة نجد وبعض مناطق المملكة، وهي غالباً تمارس من قبل لاعبيْن اثنين. وصفتها أن يحفر اللاعبان حفرة صغيرة، ثم يحضرا حبتين من نوى التمر (العبس أو الفصم)؛ فيرمي اللاعب الأول النواتين باتجاه الحفرة، وتتطلب اللعبة أن تسقط نواة داخل الحفرة والأخرى خارجها. فإن استطاع اللاعب أن يفعل ذلك كان فائزاً. وتقاس المسافة التي تفصل بين موقع النواة التي خارج الحفرة وحافة الحفرة. وعلى قدر طول هذه المسافة يكون اللاعب منتصراً. ويتم العد برسم خطوط في يد اللاعب الفائز. ومن قانون اللعبة أن الخط الأول لا يحسبونه، إذ يسمونه (مشروب الدم). وعلى قدر ما يحرز اللاعب من خطوط، يأخذ مقابلها من النوى. ولهذا يتجمع لدى اللاعبين قدر كبير من النوى. أما إذا وقعت كلتا النواتين داخل الحفرة، أو وقعتا خارج الحفرة، فإنه لا يحسب للاعب أية نقطة، ويعد خاسراً وينتقل اللعب إلى اللاعب الآخر (العواد ١٤٠٧ : ٤٥).

## جكَّ الْخَشْبه

لعل سبب تسمية هذه اللعبة يعود إلى اللفظ الذي يستخدمه اللاعبون أثناء اللعبة، إذ يقول اللاعب «جك الخشبه» أي أتت إليك. وصفتها أن يجلس عدد من الأفراد على شكل دائرة، ومعهم قطعة من الخشب. فيأخذ أحدهم قطعة الخشب ويناولها لآخر وهو يقول:

«جك الخشبه» وعلى الشخص الذي يتناول منه الخشبة أن يرد عليه بقوله «من



جكَّ الْخْشبه

ذي خشبتـه؟» فيرد عليه الأول «خشبـة علي الحبشي».

ويجب أن يتم ذلك بصورة سريعة حتى يقع أحد اللاعبين في خطأ النطق، أو يتلـعثم. فيجـتمع عليـه اللاعبون ويضربـونه ضرباً غير مـبرح. وهكذا تستمر اللعبة.

ويتضح من اللعبة أنها تهدف إلى تنـمية شـيئين لـدى اللاعبين هـما: القـدرات اللـغويـة، والقـدرة عـلى الاستجـابة السريعـة، إذ يتعين عـلى الشخص أن يتناول الخشبة بسرعة فائقة، وفي الوقت نفسه يردد عبارات مـعينة دون أن يخطـئ في اللفظ (الـقويعي ١٤٠٥: ٧٨).

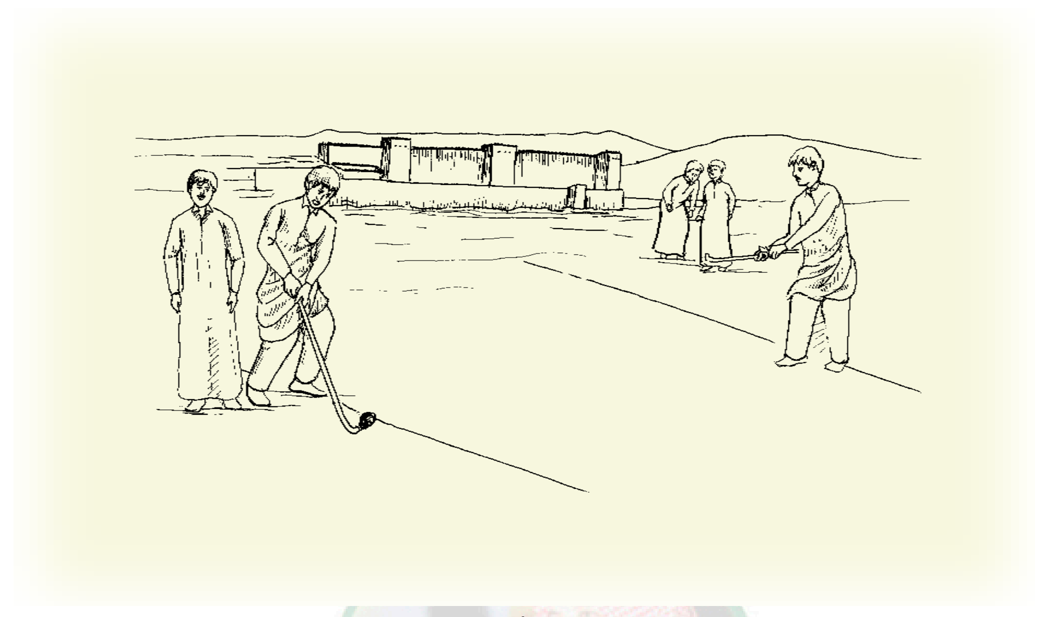
## الجِلْدِيّه

الجِلْدِيّه أو الحَول لـعبة تعتمد على القوة، ولهـذا فهي من ألعاب الشـباب والكـبار. وهـي كذلـك من الألعـاب الثنائية، وتلعب عادة في وقت الظهيرة أيام الشتاء. وتستخدم فيها قطعة مدورة بحجم أكبر من البيضة، تؤخذ من عظم رأس ورك البعير (الجِلْدِيّه).

وصفة اللعبة أن يقف اللاعبان كل منهما على خط مستقيم، وبينهما مسافة







الجِلْدِيّه

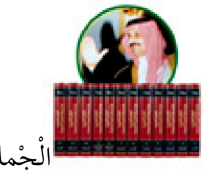
عشرين إلى خمسين مترا، ويحمل كل منهما عصا غليظة معقوفة الرأس. يبدأ اللاعب الأول بضرب القطعة (الجلديه)، ممسكاً العصا بكلتا يديه حتى تكون الضربة أقوى، وهدفه إرسال القطعة أطول مسافة ممكنة، محاولاً إيصالها إلى خط صاحبه. ويحاول خصمه إرجاعها من دون أن تصل إلى خطه. فإذا تمكن أحدهما من إيصال القطعة إلى ما وراء خط خصمه، دون أن تمس الأرض أو تتدحرج عليها، بضربة واحدة، تحتسب له نقطة. ويقوم المتفرجون بدور الحكم بينهما، فيقف اثنان منهما موازيين لخطي اللاعبين.

وهكذا تستمر اللعبة والفائز هو من يحصل على نقاط أكثر.

ومن الواضح أن هذه اللعبة تشبه، إلى حد ما، لعبة (الجولف) المعروفة في الرياضة الحديثة (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٩-٣٣٠).

## الْجَلَيْجِل

تلعب في بعض قرى المدينة المنورة وضواحيها. وهذه اللعبة يلعبها الأطفال عندما يصاب أحدهم في عينه، فإذا صادف في يوم من الأيام أن ظهر نتوء أو احمرار زائد أو حبّة كبيرة في جفن عينه تجمع الأطفال في الحي أو القرية وعصبوا





عينيه وقادوه من بيت لبيت يدقون الأبواب، وأمام كل بيت يرددون جميعاً أهزوجة خاصة قائلين:

حق الجليجل حقه
والا رمينا زقه

أي: عذرته.

ويكون أحد الأطفال قد عبأ ذيل ثوبه من روث الحمير فإن خرجت المرأة وأعطتهم مما في بيتها من حَب أو سكر أو أرز غادروا البيت إلى آخر، وإن طردتهم أو نهرتهم أو لم تجبهم أخذوا يرمون بروث الحمار في فناء البيت وعلى بابه، وهكذا يتجمع لديهم أصناف شتى من الدخن والذرة والشعير والأرز والسكر والشاي وبعد انتهائهم من الطواف يعمدون إلى مكان فسيح ويأتون بقدر ويطبخون ما تحصلوا عليه ويأكلونه، ويتركون بعض الأكل حاراً ليضعوا لقمة حارة على عين المريض بعد أن يطرحوه أرضاً. ويعصبون هذه اللقمة الحارة على العين المريضة لاعتقادهم أنها تشفيه.

## الْجمْاح

من ألعاب الصيد التي يمارسها الصبيان. وهي سهم صغير مدور الرأس وليس له نصل، يوضع على رأسه تمرة، ثم يرمى به الطائر فيصيبه ولا يقتله حتى يتمكن الرامي من أخذه حياً. ويستخدم الصبيان هذا السهم في الصيد وفي التدريب على الرمي، وهو شبيه بالنبل (علام ١٤٠٢: ١٩).



الْجمْاح





## جمال الملح

(انظر شلع القمر)

## الجَنْبَحَه

هي لُعبة خاصة بالبنات في غامد وزهران. وصفة لعبها أن تتقابل فتاتان وكل واحدة منهما جالسة القرفصاء ومتحفزة للقفز من غير أن تقف، ثم تقفز كل واحدة باتجاه الأخرى وتقول الأولى:

جَنْبحي لي جنبحت لك

فترد الأخرى:

الصبي لي والقَحْم لك

والقحم هو الرجل الكبير السن.

وقد تتغلب إحداهما على الأخرى بقياس المسافة المقطوعة بالقفز وعند التساوي تصبحان متعادلتين. ومن الأهازيج الخاصة بهذه اللعبة أيضاً:

جَنبح جنبح جلاجل

ومهرةٍ تغازل

وصَابَتها رصاصه

من اربعة رقّاصه

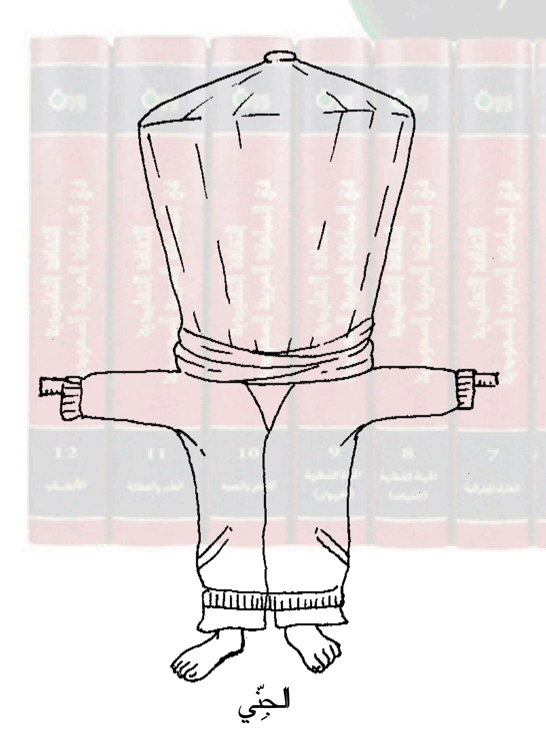
والمغازلة، تعني عدم الانضباط.

## الجنط

(انظر الدنّانه)

## الجِنّي

يوضع على رأس اللاعب طباقه، أي غطاء إناء ثم يدخل رأسه في كيس من القماش، ويشد على وسطه، ويشد إلى الوسط أيضاً عصا تمثل اليدين ويلبس الثوب، أو الكوت بحيث يجعل العصا في موضع اليدين، فيبدو شكل اللاعب ضخم الرأس قصير القامة، ويجب أن يكون اللاعب خفيف الحركة إذ عليه أن يقوم بحركات سريعة كالقفز والجري. وتلعب هذه اللعبة في حفلات الزواج والحفلات المدرسية. وهي من الألعاب المعروفة في مناطق مختلفة من نجد.



الجِنّي

## جوّد أمك

(انظر الرومح)

## جِيْب القُحْفِيّه ياعْبُود

سميت اللعبة بهذا الاسم نسبة للأداة المستخدمة فيها، وهي القحفيه التي تعني (الطاقيه) أو الكوفيه بلهجة أهل القطيف وجيب تعني أحضر. وتشبه هذه اللعبة ما يسمى في الأحساء بلعبة خطف العلم. وهي من ألعاب الصبيان، وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، يقف كل منهما خلف خط مقابل للآخر، بحيث يبعد الخطان عن بعضهما بنحو أربعين متراً أو أكثر، حسب اتفاق الطرفين. ثم ترسم دائرة صغيرة في الوسط بين الخطين في المنتصف تماما، وتوضع فيها الطاقية. وبعضهم يضع الطاقية على رأس عصا منصوبة داخل هذه الدائرة كما في لعبة خطف العلم. ويبدأ اللعب بخروج لاعب من كل فريق، ليقف إلى الجهة اليمنى لفريقه، بحيث يكون كلا اللاعبين متقابلين. أما في لعبة خطف العلم فيقوم بتحديد هذين اللاعبين الحكم من خلال مناداته على اللاعبين برقم وُضِعَ سلفاً من قبل الحكم بحيث يحمل كل لاعب نفس الرقم الذي يحمله اللاعب الآخر للفريق الخصم وذلك بشكل سري لا يعلمه إلا الحكم. وعندما تعطى الإشارة لبدء اللعب، يجري اللاعبان كلاهما بأقصى سرعتهما باتجاه الطاقية، والذي يستطيع الوصول إليها قبل الآخر يخطفها ويعدو بها مسرعاً إلى فريقه. وعلى خصمه، عند ذلك، محاولة الإمساك به ومنعه من الوصول إلى فريقه. فإذا استطاع إمساكه أو لمسه، عُدَّ اللاعب الذي معه الطاقية مهزوماً، أما إن لم يستطع الخصم الإمساك باللاعب الذي معه الطاقية أو لمسه، احتسبت نقطة على الفريق الآخر. ولكن إن سقطت الطاقية وأخذها الخصم وعاد بها إلى فريقه، فإنها تحتسب لهم نقطة. ومعنى ذلك أن اللاعب الذي يستطيع الوصول بالطاقية إلى فريقه من دون أن يترك الخصم يمسك به أو يلمسه يعد فائزا. وعادة ما يردد الأطفال أثناء أدائهم للعبة العبارات الآتية:

جيب القحفيه ياعبود<br>
جيب القحفيه ياعبود<br>
رقصة رقصه ياعبود<br>
وجيب القحفيه ياعبود

(آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٢٣-٢٢٥)

## الجينكو

(انظر سباق اللنجات)






## الحاجيه

من الألعاب الجماعية المشهورة في بادية الشمال ويؤديها الصبيان. ولأدائها تحفر حفرة في أرض منبسطة، ويحفر داخلها حفرة أصغر. ثم يوضع حجر مدور (حاجيه) على جانب الحفرة الكبيرة. ليرمي اللاعب حجراً أكبر من الحاجيه نحوها لإسقاطها في الحفرة الكبيرة حتى تتدحرج إلى الحفرة الصغيرة. ويتبادل الصبيان الدور في اللعب. وبعد الانتهاء من اللعبة يمتطي اللاعبون، الذين تمكنوا من إسقاط (الحاجيه) داخل الحفرة، ظهور اللاعبين الذين لم يتمكنوا من إسقاطها. فيحملهم هؤلاء بدورهم ويوصلونهم إلى أبواب منازلهم.

## الحاح

(انظر الحدل)

## حارسْنا موتعي

من ألعاب الشباب المعروفة في القطيف. وتعني عبارة حارسنا موتعي، بلهجة أهل القطيف، حارسنا واع ويقظ. تبدأ اللعبة بانقسام اللاعبين إلى فريقين، كل فريق يضم أربعة لاعبين وحارساً. ويتوزع الفريقان على ساحة الملعب، بحيث يقف كل لاعب من كل فريق مقابلاً لاعباً من الفريق الخصم، وهو اللاعب الذي يتعين عليه مطاردته أثناء اللعب ولمسه. وتفصل بين الفريقين منطقة مظلمة يقف فيها الحارسان. وتبدأ اللعبة بأن يتقدم أعضاء الفريقين، كل نحو الآخر في المنطقة الخاصة به، بحيث يستطيع كل لاعب معرفة اللاعب المنوط به مطاردته ولمسه من الفريق الخصم وهو اللاعب الذي يقابله في الفريق الخصم فلا يحق له أن يطارد غيره. أما الحارسان فيحق لهما لمس أي لاعب من لاعبي







حارسْنا موتعي

الفريق الخصم، وكل لاعب يلمسه أحد الحراس يخرج من اللعبة. ولهـذا يأخذ اللاعـبون حذرهم مـن الحارسين أثنـاء مطاردتهم للخصوم. ومع استمرار اللعب يتداخل الفريقان. فالفريق الذي يستطيع أن يخرج خصمه، من خلال تمكن لاعبيه من مـطاردة وملامـسة لاعبـي الفريـق الآخر، يـعد هـو الفـريق الـفائـز (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٨١-١٨٢).

## حَالَه مَالَه برتقاله

سمـيت هذه الـلعبـة بهذا الاسـم للعبارات التي يرددها اللاعبون أثناء اللعب وهي «حَالَه مَالَه برتقاله». وكانت هذه اللعبة خاصة بالبنات في القطـيف، إلا أنها في الوقت الحاضر تـلعب من قبل الأولاد أيضاً بعد أن أدخلوا عليها بعض التطوير. وصفـتها أن تقف البنات في صف واحد أو في خط مستقيم، ثم تأتي إحداهن وتردد «حاله ماله برتقاله، سيلي ميلي رف».

ومع كل كلمة تشير إلى واحدة من الفتيات، فإذا انتهت من كلمة رف فإنه يتحتم على الفتاة المشار إليها الخروج من اللعب. ثم تستمـر اللعبة وفي كل مرة تخرج فـتاة حتى لا يبـقى إلا واحدة،







حَالَه مَالَه برتقاله

وبهذا تعد هي الفائزة. أما الأولاد فإنهم يضيفون على ذلك أن الفائز يجري خلف اللاعبين ويضربهم حتى يصلوا إلى مكان معين يطلق عليه المحلس. ثم يعودون من جديد، وهكذا.

وفي بعض المناطق من المملكة تمارس هذه اللعبة، ولكن يستخدم اللاعبون عبارات مختلفة مثل:

«عقره بقره قال لي ربي عُد العشره، واحد، اثنين، ثلاثه، أربعه، خمسه، سته، سبعه، ثمانيه، تسعه، عشره» ومن يقع عليه الرقم عشرة يخرج من اللعب. وتشبه هذه اللعبة لعبة (عقره بقره) إلى حد كبير ويبدو أن إحداهما تطورت عن الأخرى (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢١٣-٢١٤، ومصادر أخرى).

## الحَالُوسه

من الألعاب المعروفة في القطيف. وهي من الألعاب الثنائية. ويلزم لأدائها حفر أربع عشرة حفرة، لكل لاعب سبع حفر أو بيوت، وإحضار مائة وأربعين قطعة من الودع، وهو نوع من القواقع البحرية، أو النوى ونحوه.

تبدأ اللعبة بأن يوزع الودع على الحفر، فيوضع في كل حفرة عشر



الحَالُوسه

قطع. ويبدأ اللاعب الأول بأخذ قطع الودع التي في إحدى حفره، فيوزعها على بقية الحفر متجهاً إلى اليمين. ويضع في كل حفرة واحدة إلى أن ينتهي ما بيده. فإذا كان عدد القطع في الحفرة التي انتهى بها زوجياً فإنه يكسب، أما إذا كان فردياً فإنه يخسر. ثم ينتقل اللعب إلى اللاعب الثاني. والفائز هو من يكسب أكثر (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٧٩-١٨١).

والحالوسه من الألعاب المعروفة منذ القدم، فلقد كان صبيان عرب الجزيرة قديماً يمارسونها ويطلقون عليها الحَوَالِس. يقول أحد شعرائهم في ذلك:

فأسْلَمَني حلمي فبت كأنني
أخو خرق يلهيه ضرب الحوالس

ولعبة الحالوسه -حسب تيمور- شبيهة بلعبة جدير، إلا أنها تختلف عنها في عدد اللاعبين وعدد الحفر. أما الفكرة فواحدة. وهذا النوع من الألعاب يعتمد على ذكاء اللاعب وخبرته في اختيار نقطة البدء (الحفره) التي تمكنه من الكسب بصورة أفضل ومن ثَمَّ الفوز في اللعّبة.





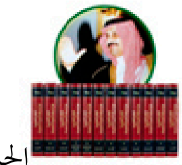
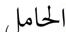
## الحامل

من الألعاب التي يمارسها كلا الجنسين، ممن تتراوح أعمارهم ما بين الثامنة إلى الثانية عشرة. وتعرف بهذا الاسم في وادي الدواسر، إلا أنها عرفت أيضاً باسم المزاقيط، كما هو الحال في حوطة سدير. غير أن اسم المزاقيط ارتبط في الغالب باللعبة المعروفة بالصقلة. ولعل إطلاق اسم المزاقيط على لعبة الحامل مرده وجود بعض التشابه بين الصقله التي عرفت في بعض المناطق بالمزاقيط كما في حائل وبين لعبة الحامل، وذلك من حيث الأدوات المستخدمة في اللعبتين؛ وهي مجموعة من الحصى، وكذلك في قذف الحصى والتقاطه، إلا أنه في الحقيقة يوجد اختلاف جوهري في كيفية اللعبة وتحقيق الفوز فيها.

ولعل كلمة الحامل مأخوذة من الفعل حمل. وسميت بذلك لأن اللاعبين عندما يقذفون بالحصى إلى الأعلى، أثناء ممارسة اللعبة، يتلقفون أكبر قدر ممكن من ذلك الحصى بكفوف أيديهم. أي يحملون بكفوفهم ما تمكنوا من التقافه قبل وقوعه على الأرض.

تمارس هذه اللعبة، في الغالب، من قبل لاعبيْن على الأقل، وقد يشترك في ممارستها أكثر من ذلك. يجلس اللاعبان (أو اللاعبتان) متقابلين تحت ظلال الأشجار أو حيطان المنازل، على أرض لينة أو رملية، بعد أن يجمع كل منهما عدداً معيناً ومتساوياً من الحصى الصِّغار المستدير، يبلغ في الغالب ما بين ثمان إلى عشر حصيات. وقد يكون العدد أقل من ذلك في حالة مزاولة اللعبة من قبل أكثر من لاعبين. ثم يجري اللاعبان القرعة بينهما لتحديد من يبدأ اللعبة أولاً.

وبعد انتهاء عملية الاقتراع يضم اللاعب الأول حصيات منافسه ويضعها في كف يده اليمنى أو اليسرى، حسب مقدرته في استخدام إحدى يديه. بعد ذلك يقذف جميع الحصيات إلى الأعلى، لمسافة ما بين خمسة عشر إلى عشرين سنتمتراً، ثم يبسط كف يده ويديره بسرعة، بحيث يصبح ظهر كفه إلى الأعلى، وذلك ليتمكن من التقاف أكبر عدد ممكن من الحصيات قبل سقوطها على الأرض. وبطبيعة الحال يتمكن اللاعب من التقاف بعض الحصيات، ونظراً لكثرة عدد الحصى، فسوف تتناثر البقية على الأرض. ثم يقذف الحصى من على ظهر كفه المبسوطة إلى الأعلى، بالمسافة نفسها، ثم يُدير كفه بسرعة ليصبح بطن الكف إلى الأعلى، ومن



ثم يضم أكبر عدد ممكن من الحصيات التي كانت على ظهر يده، قبل سقوطها. وبطبيعة الحال سيتمكن من الإمساك بعدد معين من الحصى حسب مقدرته، وحسب سرعته وخفة حركة يده.

ثم يأخذ اللاعب حصاة واحدة من الحصيات التي تمكن من الإمساك بها ويرمي بها إلى الأعلى وفي الوقت نفسه يحاول أن يجمع أكبر عدد من الحصيات على الأرض قبل أن يعود ويتلقف الحصاة من الهواء، ثم يأخذ الحصاة الثانية ليفعل الشيء نفسه ويستمر في ذلك حتى تنتهي الحصيات التي بيده، أو يأتي على جميع الحصيات المتناثرة على الأرض. فإن تمكن من التقاط جميع الحصيات المتناثرة على الأرض عُدّ فائزا، أما إذا انتهت الحصيات التي تمكن من الإمساك بها وبقيت بعض الحصيات المتناثرة على الأرض، فإن اللاعب الثاني يجمع ما تبقى من الحصيات ويضعها في إحدى كفيه، ويلعب بها مثل ما فعل زميله وبالطريقة نفسها حتى يأتي عليها أو ينتقل الدور إلى اللاعب الأول ببقاء بعض الحصيات المتناثرة على الأرض، أو بموته أي ارتكابه أحد الأخطاء التي يترتب عليها انتقال الدور إلى اللاعب المنافس. ومثال ذلك أن تسقط إحدى الحصيات التي يرمي بها إلى الأعلى قبل تمكنه من الإمساك بها، أو لا يستطيع الإمساك بأي من الحصيات بعد رميها من على ظهر يده إلى الأعلى.

وبعد الانتهاء من الإمساك بجميع الحصيات يعيد اللاعبان اللعبة، ولكن هذه المرة بعدد مختلف من الحصى عن المرة الأولى، إذ يجعل اللاعب الذي حصل على عدد أقل من الحصى، جميع حصياته رهن اللعب. أما اللاعب الذي فاز بأكبر عدد من الحصيات فإن عليه أن يضع العدد نفسه الذي وضعه زميله، ويحتفظ ببقية الحصيات كرصيد. ويبدأ اللعبة هذه المرة اللاعب الذي تمكن من الإمساك بآخر حصاة من الحصى المتناثر على الأرض. ويستمر اللاعبان بهذه الطريقة حتى يأتي أحدهما على حصيات الآخر كاملة، أي حتى يتجمع جميع الحصى لدى أحد اللاعبين. فيعد هذا اللاعب هو الفائز وله الحق، مقابل فوزه، أن يضرب اللاعب الثاني عدداً من الضربات بكف اليد، أو ما شابه ذلك حسب الاتفاق.

أما في حائل فإن اللاعب الذي وقعت عليه القرعة يمسك الحصيات الخمس ويقذفها في الهواء قليلاً ويفرش ظهر كفه تحتها لتفريق الحصيات؛ ثم





يختار واحدة منها (المزقاط) ويطلب من خصمه تعيين خاله أي إحدى الحصيات إذ يحاول تعيين الخال من الحصيات القريبة من المدخل أو القريبة من أختها بحيث يلمسها خصمه إذا حاول إدخال أختها. وهنا يقوس اللاعب أو اللاعبة يده اليسرى واضعاً السبابة فوق الوسطى ويجعلها مع الإبهام على الأرض. ويبدأ بقذف المزقاط إلى أعلى وإدخال الحصيات من خلال القوس واحدة واحدة ثم اثنتين اثنتين ثم ثلاثاً دون أن يلمس الخال. فإذا لمس الخال سقط حقه في اللعب أو إذا سقط المزقاط قبل أن يدخل الحصاة، سقط حقه في اللعب. وخلال هذه العملية يقذف المزقاط في الهواء، ويدخل الحصاة من بوابة الدخول، التي هي كف اليد اليسرى. ثم يلقف المزقاط قبل أن يسقط على الأرض. وللعبة قوانينها المتعارف عليها.

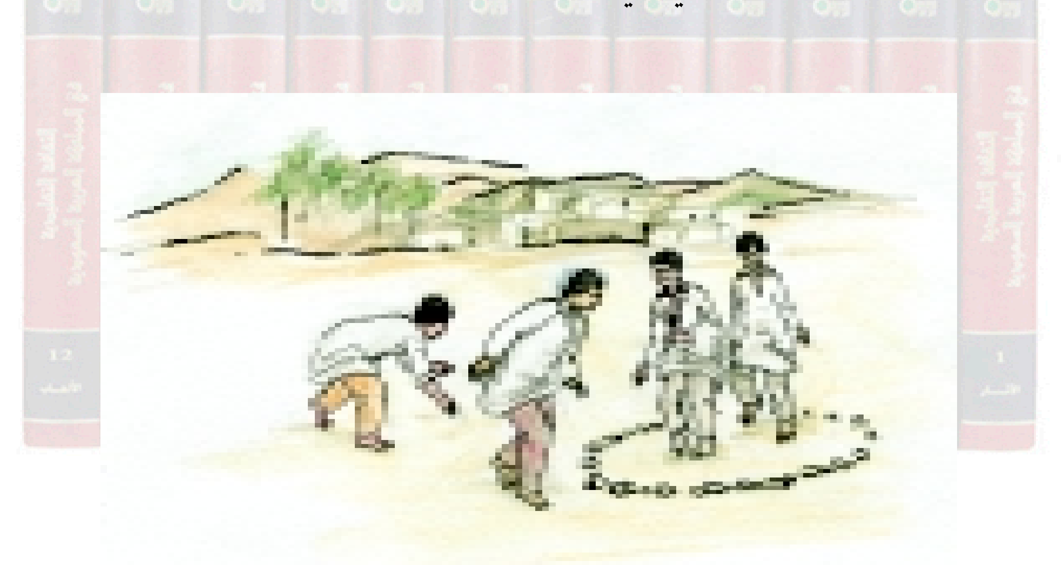
## حامي الشاه

(انظر الزقوه)

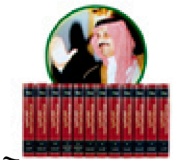
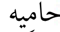
## حامي شاته

من ألعاب الصبيان في جازان، ويشترط في هذه اللعبة ألا يقل عدد اللاعبين عن أربعة، ولا تستخدم فيها أي أدوات. وتتم اللعبة على النحو التالي:

ترسم دائرة على الأرض، ثم تجرى القرعة لتحديد اللاعب الذي يقوم بدور الشاة واللاعب الذي يقوم بدور الحامي. يقف اللاعبان داخل الدائرة، ويحاول



حامي شاته

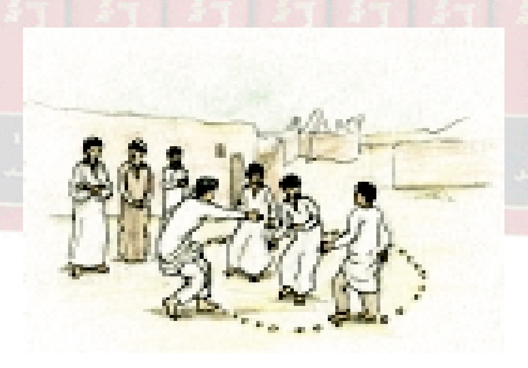




اللاعـبون خـارج الدائـرة لمس الـشاة، والحامي يمنعهم، فإذا استطاع أحد اللاعبين لمس الشـاة طارده الحامي، فـإذا لحق به ولمسه أو استطاع الحـامي لمس أي لاعب قبل أن يلمس الشاة أصبح ذلك اللاعب مهزوماً، وعليه الدخول في الدائرة والقيام بدور الشاة، وهكـذا تستمر اللعبة حتـى يحدد الـلاعبون انتهـاء اللعب (عفـيفي ١٤١٢ : ١٠٦، ومصادر أخرى).

## حامِيه

من ألعاب الصبيان في القصيم، كما تمارس أيضـاً في مناطق أخـرى. وهي تمارس غالباً في المساء. ويشترط في هذه اللعبة أن يكون اللاعب عداء ماهراً وقادراً علـى المراوغة، كـما يـشترط تـساوي الفريقين في العدد.

وصفتهـا أن ينقسم اللاعبـون إلى فريقين مـتساويين، ثم يرسمـون دائرة كبيرة تتسع لـكل لاعبي الفريق الذين سيكونون بداخلها. ثم يحدد اللاعبون خطاً للأمان، يسمونه المدعى، يبعد عن الدائرة قرابـة مائة متر أو أكثر حـسب اتفاق الفريقين. فيدخل أحد الفـريقين إلى الـدائرة، ويـبقى الـفريـق الآخر خارجها. وعندما يبدأ اللعب، يهاجم الفريق الذي يقف خارج الدائرة الفريق الذي داخلها فيحاول كل لاعب خارج الدائـرة أن يلـمس أي لاعـب داخل الدائرة. فإذا استطاع لاعب خارج الدائرة لمس لاعب داخلها صاح بأعلى صوته «ابـعد» وذلـك لكـي يحـذِّر زمـلاءه ويشعرهم بأنه لمس أحد اللاعبين داخل الدائرة. عند ذلك يهرب الفريق المهاجم باتجاه خط الأمـان (المدعى)، ويخرج الفـريق المدافع مــن الدائرة ويبـدأ في ملاحقتهم لمنعهم من الوصول، وذلك بمحاولة لـمس أحدهم. فإن استطاعوا لمس أي لاعب من أفراد الفريق المهاجم قبل الوصول إلى المدعى، كان الفريق المهـاجم مهـزوماً، وتبـادل الفريـقان الأماكن. وإن لم يستـطيعوا، حسبت للفريق المهاجم نقطة واستمر اللعب كما كان، حيث يعود كل فريق إلى مكانه السابق. ثـم يستمر اللـعب حتى يمل الفريقان ويقررا إنهاء اللعبة.



حامِيه





وهذه اللعبة تساعد أفراد القرية على تحديد الأفراد البارزين في مـجال العدو والمراوغة والسرعـة. ومن يشتهر منهم بذلك تكن له مكانة خاصة بين الشباب أو الصبيان وكل أفراد القرية. وقد يستفاد من مثل هؤلاء الأشخاص في المناسبات التي تقتضي إرسال شخص للإبلاغ عن أمر ما بسرعة فائقة، أو لنجدة شخص أو نحوه (القـويعي ١٤٠٥: ٨٢-٨٣، وعفيفي ١٤١٢: ١٠٦).

## حَبا حَبا حوْنِي

تعرف اللعبة بهذا الاسـم في بعض نواحي القصيم وحائل. كما تعرف باسم آخر فـي بعض نواحـي نجد، وتسـمى (احُوْح حَاحُوْنِي). وهي من ألعاب البنات وتلعب غالباً في النهار، إلا أنها أيضاً قد تلعب ليلاً في الليالي المقـمرة. وهي لا تحتاج إلى أي أدوات، مثلها مثل معظم ألعاب البنات، ولكنها تعتمد على قدرة تحمل الدوران المـستمر، وعدم الشـعور بالدوار والدوخة. وقد اشتق اسم اللعبة من العـبارات التي تـرددها اللاعبـات. وصفتـها أن تتقابل فـتاتان وتتماسـكان بالإيدي، متقاربتي القدمـين، متباعدتي النحريـن. ثم تدوران بسرعة إحـداهما حول الأخرى. وكلما طالت مدة الدوران زادت السرعة، مما يحتـم سقوط إحدى الفتاتين. والتي تستطيع منهما الثبات مدة أطول من الأخرى تعد هي الفائزة.

فإذا سقطت إحدى اللاعبتين حلت فتاة أخـرى من الجالسـات محلها، أو قامـت هي مرة أخرى إذا كـانت تريـد مواصلـة اللعب. وتردد الـفتاتان أثنـاء الدوران الأهزوجة التالية:

حـــبـــا حـــبـــا بـــالحــــراري<br>
يـــامـــقـــطـــعـــي وهــــلالــــي<br>
وامــــي تحـــد الـــلـــولــــي<br>
وابـــوي يـــصـــك حــجـــولــي<br>
حـــبـــا حـــبـــا حـــونـــي<br>
بـــالـــســـوق لاقـــونـــي<br>
مـــعـــهـــم ولـــد عـــمـــي<br>
يـــبـــي يـــخـــطـــب اخـــتـــي

وفي منطـقة حائل تُردد الأهزوجـة على النحو التالي:

حـــبـــا حـــبـــا حـــونـــي<br>
بـــالـــســـوق لاقـــونـــي<br>
مـــعـــهـــم ولـــد عـــمـــي<br>
يـــبـــي يـــخـــطـــب امـــي<br>
يـــاخـــطـــبـــةٍ قـــشـــرا<br>
مـــا هـــي عـــلـــى بـــالـــي<br>
مـــا تـــلـــحـــق الـــعـــشـــرا<br>
ولا تـــهـــيّـــا لـــي<br>
حـــمـــلـــت وجـــبـــت بْـــنَـــيّـــه

سـمـيـتـهـا الـدرعـيـه
طـارت مـع الـطـيـاره
دخـلـت بـجـحـيـر الـفـاره

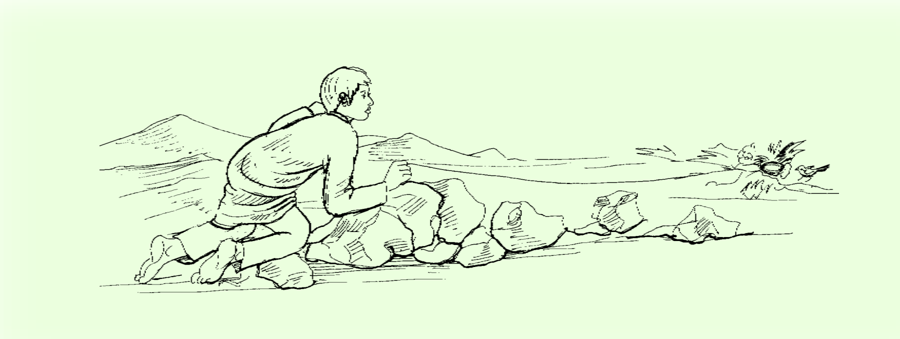
وفي بعض مناطق نجد تردد اللاعبتان الأهزوجة التالية:

أحـوح حـاحـونـي
فـي الـسـوق لاقـونـي
مـعـهـم ولـد عـمـي
لـيـجـا يـخـطـب امـي
خـطـيـبـتـه قـشـرا
تـلـعـب مـع الـعـشـرا
أمـي تـنـاديـنـي
تـبـي تحـنـيـنـي
فـي غـضـيـرة الـصـيـنـي
صـيـنـي عـلـى صـيـنـي
زهـر الـبـسـاتـيـنـي

(الوليعي ١٤١٠: ١٥٨، القويعي ١٤٠٢: ٦٦، ومصادر أخرى).

## الحبّاله

من الألعاب أو الطرق التي يستخدمها الصبيان للصيد، خاصة في فصل الصيف والربيع. وهي تُنصب في الصباح أو بعد العصر، في الأماكن التي توجد بها الطيور أو العصافير، كالمزارع. وصفتها أن يضع الصبي خيطاً رفيعاً حول مدخل عش الطائر، ويربطه على نحو يمكنه من الإمساك بالطائر عند السحب (تكاكة). فيضع الصبي في العش بعض الحبوب أو نحوها طُعْماً للطائر. ثم يختفي الصبي في مكان قريب ممسكاً بطرف الخيط. وعندما يدخل الطائر رأسه ليلتقط الحب، يسحب الصبي طرف الخيط فيضيق حول عنق الطائر، وبذا يتمكن الصبي من إمساكه وهو حي (السليم ١٤٠٦: ١٣٤-١٣٥).



الحبّاله





وقد بدأ الجيـل الجديد من صيادي الضبـان استخدام طـريقة مشـابهة في صيدها. فيضع الصياد حبلاً على شكل تَكَّاكه، ويكون من الحبال القوية، حول باب جُحر الضب. ثم يربط طرفه الآخر بحجر يـوضع قريباً من الجُحـر ويكون أكبر من فتحته، فإذا جاء الضب ليدخل الجُحر انتك عليه الحبل فيجر الحجر معه مما يجعله لا يستطيع التوغل داخل الجحر ولا يستطيع الخروج منه.

أما إذا جاء الضب من داخل الجُحر فإنه يجر الحجر لـكي يقاوم التَّكاكه مما يدعو إلى سقوط الحجر في مدخل بيت الضب، وبذلك يسهل الإمساك به.

## حِبَّة الجَدْر

يمارس هذه اللعبة الصبيان والشباب الذكور بمنطقة العرين بقحطان، وفي بلاد غامد وزهران. وهي من الألعـاب التي يمكـن ممارستهـا في معـظم الأوقات. وتحتاج هذه اللعبة إلى مهارة ولياقة، كما أنها تحتـاج إلى جدار غرفة أو ما شابـه ذلك. تبدأ اللعبة بأن يسند اللاعب ظهره إلى الجدار، ثم يحني جسمه إلى الأمام حتى يضع كفيه على الأرض. ثم يحاول رفع رجليه إلى أعلى، وكأنه يصعد على الجدار معتمداً على كفيـه فقط، إلى أن يصبح وجهه مقابلاً للجدار بحيث يصبح رأسه إلى أسفل ورجلاه إلى أعلى. ثم يحاول أن يقترب من الجدار إلى أن يلصق به، ويـصبح بطـنه وصدره ملـتصقين بالجدار كذلك. بعد ذلك يحاول تقبيل الجدار بفمه، وهو أمرٌ لا يمكن القيام به إلا إذا استطاع الـلاعب إلصاق جسمـه بالجدار تماماً. وتساعد هذه اللـعبة على تنمـية المهارات الجسمـية والبدنية لـدى الشباب، والقدرة على الاتزان ومحاولة التحكم في العضلات.

## حَبَحْ حُوح

من الألعاب الخـاصة بالفتيـات في بعض نواحي نجد، وهي تلعب في داخل البيوت، وفي الأماكن المغلقة بعيداً عن أنظار الآخرين. وهي لعبة جماعية، لا يشترط فيها عدد معين. وصفتها أن تجتمع الفتيات اللاعبات في شكل حلقة، بحيث تمسك كل فتاة يد الأخرى. وتبدأ اللعبة بأن تردد الفتيات في صوت واحد:

حـبـح حـوح، حـبـح حـوح،
حـبـح حـوح، حـبـح حـوح،
حـبـح حـوح، حـبـح حـوح،
حـــبــــح حـــــوح

ويقـفزن مـع كل صوت قـفزات خفيفة، سبع مرات. وفي نهاية القفزة

السـابعة، يفـردن الحلقة وذلـك بفرد أيديهن بعضهن عـن بعض، ويشكلن صفاً واحـداً مستقيمـاً. ثم تلوي كل واحدة منهن يدها لتدخل بجسدها من تحت يدها ويد جارتها الممسكة بها ثلاث مرات من اليمين إلى الشمال، ثم ثلاث مرات من الشمال إلى اليمين. ثم يغلقن الحلقة مـرة أخرى، ويبدأن القفـز من جديد وهن يرددن عبارة «حبح حوح»؛ ثم يجلسن في لحظـة واحدة ويصفقن بأكفهـن وهن جلوس مرددات «حبـح حوحي امّي وابويه يابعد روحي». ثم ينهضن ويقفن فجأة مكررات الحركات والكلمات نفسها أربع مرات (السويداء ١٤٠٣ : ٣٤٠).

## حَبْشه

هذه التسمية هي الشائعة في منطقة نجد، والحـبشـة من الحَـبْش، ويـعني اللمس، وهي من الألعاب التي يلعـبها الذكور والإنـاث معاً. وقد تـلعب في بعض المناطق مـشتركة في سن معينة، وتمارس لعبة الحبشة في جميع الأوقات، إلا أن وقتها في القرى يختلف عنه في المدن. فهي تمارس في القرى أحياناً في الليالي المقمرة، أو فـي أوقات العصر، أما في المدن فـيمكن أن تلعـب في أي وقت. ولا يـحتاج الـلاعبون إلـى أي أدوات، كما لا يشترط فيها عـدد معين من اللاعبين، إلا أنه يشترط في اللاعبين القدرة على سرعة الجري والمراوغة.



حَبْشه





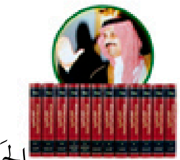
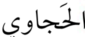
وصفتها أن يحدد اللاعبون مكاناً يكون خط النهاية ثم ينتشر اللاعبون على مسافات تتراوح ما بين ثلاثين إلى خمسين متراً من ذلك المكان. وعندما يأخذ كل لاعب المكان الذي حدده تعطى إشارة البدء. فيحاول كل لاعب أن يلمس أحد اللاعبين من دون أن يُمَكِّن الآخرين من لمسه. واللاعب الذي يلمس لاعباً آخر يقول له «حبش» فينسحب اللاعب الملموس من اللعب، ويعود إلى نقطة النهاية. وهكذا يستمر اللعب حتى لا يبقى في الساحة سوى لاعبين فقط، ويكون بينهما تنافس حتى يلمس أحدهما الآخر أولاً ليكون هو الفائز (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٨).

## الحَبْلَه

من ألعاب الفتيات المعروفة على نطاق واسع في أغلب مناطق المملكة. ولأدائها طريقتان: يلزم الأولى منهما وجود ثلاث فتيات وحبل مصنوع من ليف النخيل أو نحوه. تمسك لاعبتان بطرفي الحبل كلّ منهما بطرف وتحركانه بطريقة أسطوانية، وتقف الفتاة الثالثة في الوسط بين الفتاتين، محاولة قفز الحبل كلما اقترب من الأرض. أي أنها تقفز وتسمح للحبل بالمرور من تحت قدميها، ومن فوق رأسها صانعاً دائرة عليها، وهكذا. وتعُد الفتاتان قفزات الفتاة الثالثة، فإذا أخطأت أو اصطدم الحبل بساقيها عند مروره بالقرب من الأرض، تخسر الفتاة دورها، وينتقل الدور إلى فتاة أخرى.



الحَبْلَه



أما الطريقة الثانية فيمكن أداؤها بلاعبة واحدة؛ تمسك الحبل من كل طرف بيد وتديره حول نفسها من أعلى إلى أسفل وهي تقفز، بحيث يكمل دورة. فيمر الحبل من فوق رأسها، ثم تقفز لتسمح بمروره من تحت قدميها ويلف من خلف ظهرها ليكمل دورة، وهكذا.

## الحَجاوي

من ألعاب الصغار المشهورة، صبايا وصبيان، في سدير. وتؤدى في الساحات، داخل القرية أو الحي، حيث يتوافر الرمل بعد سقوط المطر. وصفتها أن يشكل اللاعبون الرمل بأيديهم ويوزعونه طبقاً لأحداث القصة التي يحاكونها في المنزل أو الغرف أو الأشخاص. كما يغيرون الواقع لينسجم مع أحداث الحكاية المستمدة من الأحداث اليومية في القرية، أو من خيال اللاعبين.

ويلزم لأدائها توافر رمل، حيث يشكل اللاعبون أكواماً صغيرة من الرمل بحجم قبضة اليد. كل كومة تمثل فرداً من أفراد أسرة ما. فالكومة الكبيرة تمثل الجد، والكومة الأصغر تمثل الأب، وهكذا. ويميز اللاعب الأكوام التي ترمز إلى الذكور من أفراد الأسرة عن تلك التي تشير إلى الإناث، فيضع علامة أو خطاً بإصبعه مثلاً، على الأكوام التي تمثل الإناث، وتبقى التي تمثل الذكور دون علامات. وبعد أن يفرغ اللاعب من تشكيل هذه الأكوام بعدد أفراد الأسرة التي في ذهنه، يقوم بسؤال (تحجية) خصمه عن هذه الأسرة، أي يطلب منه معرفة هذه الأسرة التي مُثّل أفرادها بأكوام الرمل. فإذا تمكن اللاعب الثاني (الخصم) من معرفة هذه الأسرة فإنه يأخذ الدور ويشكل أكواماً تمثل أسرة أخرى، وهكذا. أما إذا لم يتمكن من ذلك فتحتسب نقطة للآّعب الأول.

ومما تجدر الإشارة إليه أن هذه اللعبة توضح مدى التقارب الاجتماعي بين أفراد القرية، وقدرة كل منهم على معرفة الآخر، وعدد أفراد أسرته وخصائصهم الاجتماعية (السليم ١٤٠٦: ١٤٧).

## الحَجَر

(انظر القرش)

## حَجَر/ وَرَقه/ مِقَص

تبدأ هذه اللعبة بأن يتقابل لاعبان أو لاعبتان، ثم يقول كل واحد منهما في الوقت نفسه، إحدى الكلمات الثلاث الآتية «حجر» أو «ورقه» أو «مقص». وهو يشير إلى كل واحدة





منـها بالـيد. وإن صادف وقـال أحد اللاعبين أو اللاعبات «مقص» وقال آخر «ورقه» فاز الذي قال «مقص» لأن المقص يقص الورقة، ويكسب اللاعب نقطة. ثم تعاد اللعبة من جديد؛ فإن صادف وقال أحد اللاعبين«ورقه» وقال الآخر «حجر» خـسر الذي قال «حجر» لأن الورقة تغطي الحجر. ثم تعاد اللعبة من جديد؛ فإن صادف وقال أحد اللاعبين «حجر» وقال الآخر «مقص» خسر الذي قال «مقص» لأن الحجر يكسـر المقص وهكذا. وتنتهي اللعبة عندما يتعب أحد اللاعبين، أو يحـقق أحدهما مجموع النقـاط التي حددت لـلفوز في بدايـة اللعبة. وهذه اللعبة مـن الألعاب التي تعتمد على الحظ، وسرعة البديهة إلى درجة كبيرة.

## حجَّل محجّل

من ألعاب الصبيان في المنطقة الشرقية والجنوبية، وتسمى أيضاً (ارْكضوا جاكُم أبو حَجْلَه) أو (الحجله). وهي من الفعل (حَجَلَ) الذي يعني المشي أو القفز على رجل واحدة. جاء في القاموس المحيط «حجل المـقيد يحجِل ويـحجُل حجلاً وحجلاناً أي رفع رجلاً وتريث في مشيه على رجله».

والحجـله من الألعـاب الجماعيـة، وتؤدى غالباً فـي الأزقة (السكك)، أو في البرحات الصغيرة داخل الأحياء.

ولأداء هذه اللعـبة يجتمع الأطفال في برحة أو أي مكان فسيح داخل الحي أو الحارة ثم يقومون بخط دائرة صغيـرة على الأرض تـسمى المسـتراح. وحول المستراح تخط دائرة كبيرة تسمح بحركة اللاعبين كـميدان للمطاردة. بعـد ذلك تجرى القرعة، ومن تقع عليه يدخل في المستراح، ويـخرج منه وهو يقفـز على رجل واحدة (يحجل). ويدخل الدائرة الكبـيرة لمطاردة الـلاعبين وهو يحـجل محـاولاً لمس أحدهـم، وهم بدورهـم يحاولون الفرار والـتخلص من اصطياد اللاعب لهـم. فيركضون يمنـة ويسرة، ولكن بـشرط عدم الخروج مـن الدائرة الكبيرة. فإذا شعر اللاعب الذي يحجل بالتعب، فإنه يعود إلى المستراح ليستريح، إما بالوقوف على رجـليه أو بالجلوس. ثم يعود ويدخل الدائرة الكبيرة حاجلاً، محاولاً لمس أحد اللاعبين. وهكذا تستمر اللعبة حتى يتمكن من لمس أحد اللاعبين، أو يخرج أحدهم من الـدائرة خطأ عند محاولته الفرار. فإذا نجح اللاعب الحاجل في لمـس أحد اللاعـبين أو خرج أحـد اللاعبين من الدائرة فإن هذا اللاعب الذي





تم لمسه أو خرج من الدائرة، يأخذ دور اللاعب الذي كان يحجل، وينضم ذلك اللاعب إلى بقيـة اللاعبين في الدائرة. وهكذا تستمر اللعبة.

## حَجْلَه

اشتق اسـم هذه اللعبـة من طريقـة لعبها، وهي الحجل على الرجل. وهي تسمـى بذلك في بعـض أجزاء المنطقـة الجنوبية، وكذلك بعض المناطق الأخرى من المملكة كالمنطقة الشرقية، وتسمى في بعض أجزاء نجد عَتّه، وفي مناطق أخرى العَتْـبه أو عْتيب مـن العَتَب في بـعض اللهجات، وهو القفز على رجل واحدة. وصفة هذه اللعبة، التي هي من ألعـاب الصبيان والـشباب، أن يرسم اللاعبون دائرة يتراوح قطرها ما بين خمسـة أمتار إلى عشريـن مترا، ثم يبدأ الـلعب بأن يثـني اللاعبـون، الواحد بعـد الآخر، إحدى الرجلين أو يربطها بحبل على هيئة عقال. ثم يقف اللاعب على رجل واحدة ويبدأ فـي القفز والدوران حول الـدائرة نحو ثـلاث مرات دون توقف. وكلـما أنهـى اللاعـب ثلاث دورات أو أقـل، حسب الاتفاق المسبق، حسبت له نقطة. وأحياناً تمارس هذه اللعبة من قبل لاعبين، بحيث يلاحق أحدهما الآخر أثناء القفز على رجل واحدة، فإن أمسك به قبل أن يكمل الدائرة عُدَّ اللاعب المُطَارَد مهزوماً (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٧٢).

## الحجله

(انظر أم الخطوط، وحجل محجل)

## حجيرات

(انظر الصقله)

## الحجيه

(انظر الدوخله)

## حجيّة الذبّانه

هذه اللعبة لتسلية الصغار تحت سن ثماني سنوات، يقول الأب لطفله سائلاً «ودك أحجي عليك حجية الذبانه؟»

فيقول الطفل «إيه»

فيرد والده «أنا ما أعرف إيه من إيه.. ودك أحجي عليك حجيّة الذبانه؟»

فيغير الطفل صيغة رده الأول قائلاً «نعم!»

فيـرد والده «أنا مـا أعرف نعـم أو نعـم.. ودك أحجـي علـيك حـجية الذبانة؟»

فيقوم الطـفل بتغيير إجاباته بـصيغ أخرى تتكـرر معها إجابة الأب. وهي





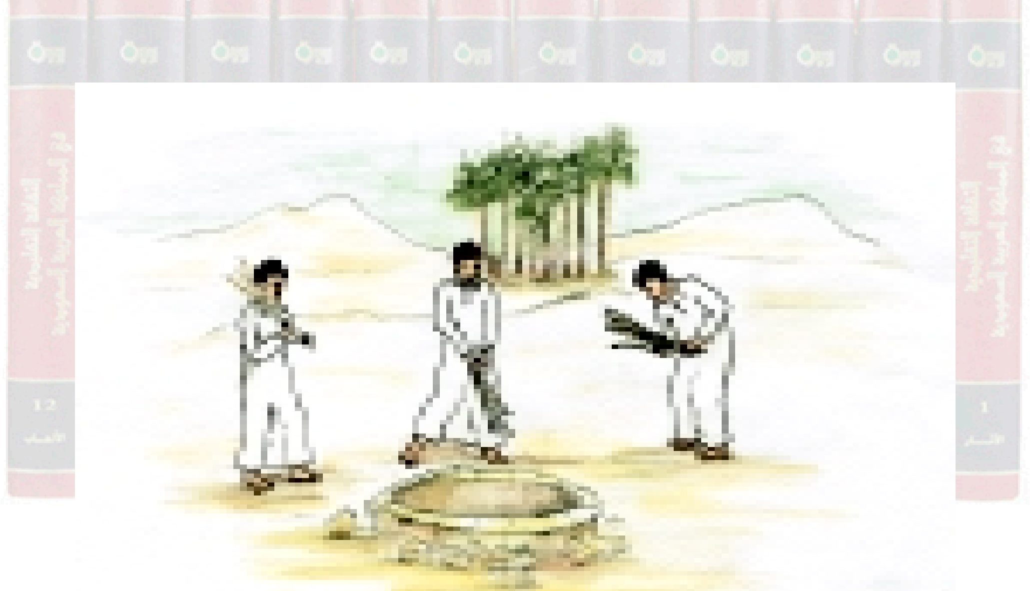
لعبة عـادة ما تقال حينما يـرغب الأب تنويم الطفل.

## الحَدّ

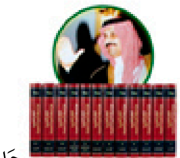
حد الطائر أو الحيوان هو محاصرته للإمساك بـه. والحدّ من ألعاب الصيد الجماعية، وصفتها أن يتجمع عدد من الصبيان، ويحضر كل منهم عسيب نخل علـيه خوصه، ويـنطلقـون إلى الآبار (القلبان) المهجورة. فإذا اقتربوا من البئر امتنعوا عن الكلام حتى لا تشعر العصافير التي في البئر بمقدمهم. ويبدأون المخاطبة بالإشارة، فـيحددون مركـز كل واحد منهـم بحيث يطوقـون البئر. فتـذهب مجموعة مثلاً إلى اللزا، وهـو الحوض الذي يستقبل الماء من البئر، ومجموعة إلى القَـبلة وهي الجـهة المقابـلة للزا، وهكذا. وبعد اتخاذ مواقعهم حول البئر يـبدأون بـإصدار أصـوات وضوضـاء لإزعاج العصافير فتخرج من البئر. وأثناء خروجها يـحاول كل منهم أن يضـرب بالعـسيب من الـعصافيـر ما يأتي من ناحيتـه. ويحرص على توجيه ضـربته عندما يكون العصـفور على حافة البئر من الخارج حتى لا يقع فيها.

ثم ينتقلون إلى بئر أخرى وهكذا، وفي نهايـة المطاف يجمعـون ما غنموه فيتقاسمونه، أو يطبخونه ويتناولونه معاً.

وتشبه هذه الطريقة ما يـفعله صائدو الخضاري وهو طائر من أجود أنواع الحمام.



الحَدّ





وهو شديد الحذر، ويبيت في الآبار القديمة. فإذا حلَّ الظلام يذهب الصيادون وهم يحملون معهم قطعة قماش تكفي لتغطية فوّهة البئر، وعادة تكون من القماش الأبيض الخفيف. فيفردونها على فوهة البئر، ويمسكون بأطرافها، ثم يقومون بإزعاج طيور الخضاري إما بإلقاء الأحجار في البئر أو بإضاءتها بالمصابيح اليدوية، أو بالتصفيق. فتفرُّ الطيور من أعماق البئر أو من جوانبه وتصطدم بقطعة القماش. فإذا حلقت بها على ارتفاع قصير فوق الفوهة، أرخوا لها الماسك وجمعوها في وسط القماش. وبنفس هذه الطريقة يقوم بعض الصيادين في منطقة الباحة بصيد الطيور ويسمونها الهدم والنور، والهدم هو حصير من خوص النخيل يستعمل في البيت، وهو هنا يقوم بنفس وظيفة القماش المذكور أعلاه.

## حَدارجَى بدارجَى

تعد هذه اللعبة من أكثر الألعاب الموجودة في المملكة ومعظم أنحاء الجزيرة العربية انتشاراً. وتسمى في بعض المناطق في قرى الحجاز (حَـدَارِجي مَدَارِجي). كما تسمى في بعض نواحي المنطقة الشرقية كالقطيف، (تَحَقْرَصْ، تِمَقْرَصْ). وتسمى أيضاً (حْدَيّه بِدَيّه) أو (خُوْصَه مُوْصَه) أو (حديرجه بديرجه) كما في الهفوف. أما في المنطقة الجنوبية فيسمونها (حَدَارِجى بَدَارِجى). وتتفق طريقة اللعب في كثير من المناطق، ولكن الاختلافات تكون غالباً في بعض الألفاظ المصاحبة للّعبة. وفي المحمل والشعيب يقولون:

ياحداري يابداري
كم فرخ داري
مريت غرابين
ياكلون سحاتين
قلت ياعمي يابا حصين
كم على عيد رمضان؟
قال سبعة أيام تمام
خرقه برقه
طاحت في الما
قالت كف كف

وفي جميع الحالات تبدأ الأهزوجة بعبارة «حدارجى». وقد يختلف جنس اللاعبين، ففي بعض المناطق تلعب مشتركة صبياناً وفتيات، على حين يلاحظ في مناطق أخرى أنها خاصة بالفتيات فقط. وهي لا تحتاج إلى أدوات ولا وقت محدد للّعب. وتتطلب مزاولتها لاعبين اثنين على الأقل. أما طريقة اللعب فهي على النحو التالي:

يجلس اللاعبون، سواء كانوا ذكوراً وإناثاً، أو ذكوراً أو إناثاً فقط، على الأرض على شكل حلقة في بعض المناطق. ويمد





اللاعبون أرجلهم، بينما في مناطق أخرى يمدون أيديهم فقط. ثـم يأتي أحدهم، ويكون خارج المجموعة التي في الدائرة، ويبدأ فـي ترديد الأهزوجـة «حدارجَى بدارجَى» إلى أن يأتي إلى آخر عبارة في الأهزوجة. فالشخص الذي تنتهي عنده الأهزوجة علـيه أن يخرج من اللعـبة، وهكذا حتى لا يبقى سوى لاعب واحد. وهي لعـبة تعتمد عـلى الحظ أكثر من المهارة. أما الأهزوجة المصاحبة، فنورد بعض رواياتها كما تقال في بعض مناطق الحجاز:

حـــــدارجـــي مــــدارجـــي
ســـتـــي نـــفـــر خـــنـــدارجـــى
يـــارب ذي عــــن أخـــت ذي
قـــلـــص بـــهـــا يـــاراعـــيـــهـــا

وعند نهاية الأهزوجة يقرص اللاعب الذي يردد الأهزوجة يـد اللاعب الذي انتهت عنده الأهزوجة بعبارة «ياراعيها».

ومن الروايات الأخرى:

حـــــدارجـــى مــــدارجـــى
ســـتـــين عـــبـــد دارجـــى
وحـــمـــحـــمـــه وريـــحـــان
ومـــن شـــعـــيـــرة الـــضـــان
يـــارب ذي عــــن أخـــت ذي
قـــلـــص بـــذي عـــن أخـــت ذي
يـــاراعـــيـــه فـــر يـــاحـــجـــل

ثم يُقرص اللاعب الذي انتهت عنده الأهزوجة عند كلمة حجل.

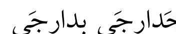
ومن روايات الأهزوجة:

حـــــدارجـــــه بـــــدارجـــــه
ســـبـــعـــين فـــرخ دارجـــه
عـــــنـــــد آل حـــــســـــين
كَـــلَـــت لـــقـــمـــه لـــقـــمـــتـــين
قـــال الـــصـــيـــاد حـــســـين
مـــتـــى عـــيـــد رمـــضـــان
قـــال حـــاديـــهـــا وبـــاديـــهـــا
واضـــرب الـــقـــرص وخِـــشِّـــيـــهـــا

ومن تنتهي عندها كلمة «خِشِّيها» من اللاعبات، يتعين عـليها إخفاء كفيها في الأماكن الحارة من جسمها كالإبطين مثلا. وبعد مضي نحو دقيقتين، تقول الرئيسة «طق طاق زان العشا». فإذا تأكدت اللاعبة من حرارة كفيها قالت نعم، ووضعتهما على خد الرئيسة. فإن كانتا حارَّتين لم تتعرض لقرص الرئيسة، وإلا قرصتها عقاباً لها.

وتروى في بعض المناطق:

حـــــدارجـــى مــــدارجـــى
يـــاكـــل عـــين ســـاهـــرا
يـــافـــاطـــمـــه بـــنـــت الـــنـــبـــي
كـــلـــي شـــطـــب
كـــلـــي رطـــب
إن كـــان حـــلـــوه كـــلـــيـــهـــا
وإن كـــان مـــره خـــلـــيـــهـــا





يــاعــلــي يــامــغــربــي
شــف بــنــاتــك المــلاح
يلعبون لك في القلايد والتفاح

فإذا وافق مرور إصبع مردد الأهزوجة عند كف أحدهم مع نطق كلمة «التفاح» يخرج من لُمس كفه حتى تنتهي اللعبة بخروجهم جميعاً.

أما في بعض المناطق فيروونها كالتالي :

حــدارجــه بــدراجــه
يــاكــل عــين ســارجــه
يــافــاطــمــه بــنــت الــنــبــي
خــذي الــقــرآن وانــزلــي
عــلــى قــبــر محــمــد الــنــبــي
تــفــاحــتــي تــفــاحــه
فــيــهــا شــطــط فــيــهــا مــطــط
يــارايــحــين الحــضــره
ودوا مــعــاكــم بــقــره
تحــلــب وتــســقــيــنــي
صــيــنــي عــلــى صــيــنــي
يــارب تــغــنــيــنــي
دخــلــت بــيــت الــلــه
لــقــيــت حــبــيــب الــلــه
بــيــدي طــيــر أخــضــر
والــقّــمــه الــســكــر
يــالــيــتــنــي ذقــتــه
حــتــى الحــبــيــب زرتــه

وتروى في الخرمة بالمنطقة الغربية، على النحو التالي :

حــدارجــا مــدارجــا
يــافــاطــمــه بــنــت الــنــبــي



حَدارجَى بدارجَى





خــذي كــتـــابــك وانـــزلـــي
عـــلـــى شـــطـــب رطـب
يـــاحـــالـــب الـــبـــقـــره
احـــلـــب واســقـــيـــنـــي
كـــســـر مـــواعـــيـــنـــي
مـــا هـــي بمـــواعـــيـــنـــي
مـــواعـــين ســـعـــديـــه

وفي بعض مـناطق الحجاز وخاصـة المدينة المنورة تضم لها أهزوجة أخرى وهي:

حْـــــــدَيّ بْـــــــدَيّ
غـــزيـــت الـــشـــام
وجـــبـــت ضْـــبـــى
واكـــلـــتـــه نـــيّ
مـــا كـــنـــه شـــيّ

وتردد مراراً على المنوال نفسه.

وتروى في الهفوف على النحو التالي:

حـــديـرجـــه بـــديـــرجـــه
مـــريـت عـــلـى ســبـعـة الـبـيـوت
قـلــت كـم باقـي عـلـى رمـضـان
قـــالـــوا ســـبـــعـــة ايـــام

وعندما تنتهي الأهزوجة تقف الرئيسة عند اليد التـي وقفت عندها الأهزوجة ثم تسألـها «تريدين قرصة القـروص أو نمله أو دوسة البعير أو الفرس؟» ثم تسألها «تبغي مهيفه أو مطيعنه؟» وتختار اللاعبة شيئاً واحداً من هذه الأشياء وهكذا تستمر هذه اللعبة حتى نهاية الأيدي كلها.

ويستخدم أهل المنطقة الشرقية عبارات مختلفة في هذه اللعبة، فيقول أهل صفوى:

خـوصـه موصـه تـسبـح فـي الما
جنـدل جندلين عـلى باب عروسـين
حلف بدا برب دا ولا ترشـها غير دا

كما يقولون:

احـديـه ابـديـه، نـاصـر جـيـه
حـط الجـور عـلـى الـصـنـبـور
بـنـات قـريـش يـام الـعـيـش
يـارب تحـذفـهـم وتـردفـهـم
بـاب الجنـه وبـاب الـنـار تـروفـهـم

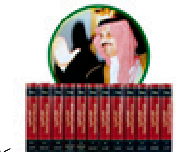
ويقال فـي قرى القطيف وسـنابس وتاروت والربيعة:

خـوصه مـوصـه، تسـبـح في المـا
انكـر انكـرين علـى البـاب اميريـن
حلـفـت دا، بـديت دا، سـميـت دا
مـا حـلـفـت بـغـيـر دا

وفي الجـارودية، من قرى المـنطقة الشرقية يقولون:

«حْديه بديه، ناصر دي، حط الكور على الـزنبور، ياقناص شـبط خيلك، وربطها، خيل السلطان نسلها وعجفها، تبغي النمله لو القروص».

والعبـارة الأخيرة «تبغي الـنمله لو القروص» هي تخيير لمن انتهت عنده هذه الكلمة من المشاركين في اللعبة. فإن اختار «النمله» قرصـه اللاعب بمقدمة السبابة





والإبهام، وإن اختار «القروص» فإن القرص يتم بالأظافر.

ويردد أهل القديح، من المنطقة الشرقية:

«تحقرص تمقرص، بالضب، ضباب الليل، ما قام بالدغش دابوش»

أما في بعض قرى نجد فاللعبة لا تختلف في مضمونها عن باقي أجزاء المملكة، ولكنها تختلف بعض الشيء في العبارات المستخدمة، إذ يقولون:

حدارجا بدارجا
ياكل عينٍ سارجا
ويامن كذح بالشالعين البالعين
والحبه حبة اللولو
وتلالي مضرط الديك
ياديكٍ حسن الادياك
طار الشفح مع اللّفح
لقيت عريبٍ ياكلون
اكلت معهم ردّتين
قلت ياعمي يابو حسين
كم على عيد رمضان؟
سبعة أيامٍ تمام
وحاديها وباديها
وضرب القوس يعديها

ومن الأهازيج المستخدمة في هذه اللعبة أيضاً:

سلمى سلمى طاحت بالما
قال ذنيبه وش وش
والعقارب تخترش

كما يقولون:

حدرج بدرج بالما يدرج
ياذا الكركم داقز وادقز

وفي سدير يطلق على هذه اللعبة اسم: حدارج بدارج، تقول الأهزوجة:

حدارج بدارج
نط الديك في البستان
نغز قلبي بالشيكان
خرقه برقه
طاحت في الما
قال ثويبها وش وش
والعقارب تخترش
صيني على صيني
كسر مواعيني
يالعبة قشرا
تلعب مع العشره
واحد عشره

ثم تقول الرئيسة:

«تمره والاَّ جمره» فإن قالت اللاعبة تمره ضربتها الرئيسة على يدها ضربة خفيفة، وإن قالت «جمره» قرصتها بقوة وخرجت من اللعبة.

وفي نهاية اللعبة تفرك الفتيات أيديهن على الأرض واللاعبة التي تكون يداها أكثر دفئاً من زميلاتها هي الفائزة.





والجدير بالذكر أن هذه اللعبة تمارسها في نجد -غالباً- البنات، وتلعب بطريقتين: الطريقة الأولى أن تتحلق البنات ويخترن رئيسة تكون مهمتها إنشاد الأنشودة. ثم يبسطن أكفهن على الأرض، بينما تبسط الرئيسة إحدى يديها فقط مستخدمة الأخرى في أداء اللعبة بأن تنقل سبابتها بين أكف البنات على التوالي مع الإنشاد. ومن تنتهي عليها الأنشودة تخرج من اللعبة، بعد أن تخيرها الرئيسة بين «مْخيريز» أو «قْني». فإن اختارت «مْخيريز» قرصت الرئيسة كفها بشدة، وإن اختارت «قْني» قرصتها برفق.

أما الطريقة الثانية فتمارس فيها اللعبة من قبل فتاتين فقط، تقوم إحداهن بدور الرئيسة. وتستمر اللعبة على النمط نفسه.

وفي منطقة حائل تنشد الرئيسة هذه الأنشودة، حتى تصل إلى قول «تبين قْنَي وإلا مْخَيْريْز؟» فإن اختارت «قني» ضربتها ضربة خفيفة بجمع يدها المقبوضة، وإن قالت «مخيريز» قرصتها بإصبعيها. واللعبة في حائل للبنات دون الذكور، وأنشودتها كما يلي:

حدراجى بدارجى
كم من فريخٍ دارجى
يايمه قولي لابوي
يرفع يديه عن الودك
ترى الودك حار وبزار
وحبيبة اللولو تلالي
في مفرق الديك
ديك حسن
من بد الادياك

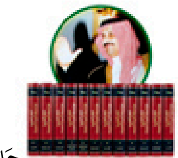
ثم تتوقف الرئيسة على كف من تقول الجملة الأخيرة عندها. وتخيرها بين «القني» و«المخيريز» لتضربها أو تقرصها، ثم تخرج من اللعبة. والفائزة من تبقى وحدها حتى نهاية اللعبة.

أما في المنطقة الجنوبية فيستخدمون عبارات مختلفة باختلاف المناطق، منها:

حدارجي مدارجي من كل عين دارجي
يافاطمه بنت النبي حطي يدك مع يدي
إن كان جرش لجيه، وإن كان دق امرطيه

وفي بلاد غامد وزهران تؤدى لعبة (الحدارجا) بأن يتحلق مجموعة من الأطفال ويقوم أحدهم بإدارة اللعبة بينما الباقون يضعون أكفهم على الأرض فيمرر أصبعه على كل كف وهو يقول:

حدارجى بدارجى
من كل غض دارجى
وحمحمٌ وريحان
يافاطمه بنت النبي
خذي كتابك واحضري
ياداعي ذى
قلِّز بذى





وعندها ترفع الكف التي ينتهي عندها النشيد، ثم تكرر اللعبة حتى لا يبقى في الحلقة إلا لاعبان فتجرى بينهما قرعة ومن تقع عليه القرعة ينأى بـعيداً، ثم يجتمع اللاعبون ثانية ويتفقون على خدعة اللاعب المبعد حتى إذا أخطأ ضربوه وهنا ينادونه قائلين «ياحمام جانا كتاب من الشام».

فيرد عليـهم مستفسراً «وش اسفله وش أعلاه؟».

فيقـولون له «أعلاه سمـن وأسفله عسل» أو يـقولون «أسفلـه لوز وأعلاه زبيب» فيختار واحدة من هذه الأكلات. وهنا يتعين على أحدهم أن يذهب إلـى اللاعب المبعد ويحمله على ظهره وعندما يقتربان من بقية اللاعبين يسألون الحامل «ماذا تحمل؟» فيرد قائلاً أحمل «سلحاً» أي برازاً فينهرونه كي يبتعد، ولا يسمحون له بالاقتراب إلا عندمـا يفيد أنه يحمل «سمناً» أو «عسلاً» فيطرح المحمول أرضاً وهو في وضع يشبه السجود فيتحلقون عليه ويضعون أيديهم فوق بعضها على ظهره ويسألونه من يده السفلى ومن يده العليا؟ فإذا أخطأ ضربوه.

وتمارس هذه اللعبة أيضاً في بعض دول الخليـج العربي. ففـي الإمارات، مثلاً، يسمونها (خـوصه بوصه)، ومن الأهازيج التي يرددونها فيها:

خـوصـه بـوصـه، يـالـنـبـوصـه
عـطـيـت الـدود من حـنـدود
لـي عـجـاريـب لـي الـسـود
مـريـنـا عـلـى ضـو الـقـمـر
أيـيـب لمـه نـاري
مـن حـلـة الـكـفـاري
نـيـلا نـيـلا
اعـطـين سـيـفـش
ونـلاجـي بـه عـبـدالـلـه
لا دقـتـنـه عـقـربـيـه شـجـربـيـه
مـدرى خـيـل مـدرى مـطـيـه
خـيـل سـالـم بـن صـقـر
فـيـهـا الـسـلاسـل والـنـجـل
حـل عـريـب عـلـى الـنـخـلـه
يـلـجـط الـشـبـاح الـنـبـاح
اتـنـا عـتـوبه مـن قـطر إلـى قـطـر
طـاحـت الـسـحـابـة والمـطـر

أما في الكـويت فيسمونهـا (حديه بديه) ومن أنشودتها:

حْـديـه بـديـه نـاصـر ديـه
حـط الـكـور، عـلـى الـزنـبـور
يـاكـنـاص كـوم اكـنـص
(يـاقـنـاص قـم اقـنـص)
شـبـط خـيـلـك شـبـطـهـا
بـاب الحـلـة وبـاب الـشـام
مـريـت عـلـى غـرابـين
يـاكـلـون سـحـتـين





كلت (قلت) ياعمي يابو حسين

كم يوم عن رمضان

سبعة أيام والتمام

وحاديها وباديها والخيل معديها

خرجه برجه طاحت بالماي قالت تش

ومن الملاحظ أن هذه اللعبة تختلف عباراتها وفقاً للبيئة التي تنشد بها. فأهل كل منطقة يستخدمون عبارات تدل على نموذج الحياة المتبع، وطبيعة البيئة الاجتماعية، والاقتصادية. ويلفت النظر أن بعض أهل البيت، خصوصاً فاطمة بنت النبي صلى الله عليه وسلم أو أبناءها مثل الحسن أو الحسين، يرد ذكرهم في معظم عبارات الأهزوجة في مختلف اللهجات في معظم المناطق.

## حدارجى مدارجى

(انظر حدارجى بدارجى)

## الحِدِل

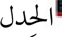
الحدل من الألعاب الشعبية الجماعية، ويلعبها الشباب والصبيان. وهي مشهورة ومنتشرة في أغلب مناطق المملكة، ولكن مع بعض الاختلاف في التسمية والأداء. ففي الزلفي تسمى (الحَاحْ)، وفي سدير، والمدينة المنورة (البُور) أو (القب)، وفي منطقة القصيم تعرف بـ(الحِدِله)، و(الحيد)، و(الطَّقّه)، و(البَعّه)، وفي المنطقة الجنوبية تسمى (قَبْقَب، والقَابَه أو القَبَّه)، وفي المنطقة الشرقية (القَلَيّنَه) أو (العود) وفي الطائف (لَيْري)، وفي حائل (البير)، و(الحدل). وهي من الألعاب القديمة كما سبقت الإشارة إلى ذلك، إذ كانت تسمى (القِلَّة) أو (المِقْلاَء والقِلَّة).

ويلزم لأداء اللعبة وجود لاعبين اثنين فأكثر. وأدواتها عصا بطول ستين سنتمتراً إلى متر واحد، تسمى المِطَقّه أو المعطى أو المعمال أو المطره أو الملعاجة أو القابه أو المضرب، وعصا قصيرة، بطول خمسة عشر إلى خمسة وعشرين سنتمتراً تعرف بالحدل أو الحدله أو البير أو البعه أو القب أو الزو، وحفرة صغيرة في الأرض بطول خمسة عشر سنتمتراً وعرض خمسة سنتمترات وعمق سبعة سنتمترات تقريباً، وحولها دائرة قطرها خمسة أمتار تقريباً، ومكان فسيح بعيداً عن المارة حتى لا يتعرضوا للإصابة.

تؤدى اللعبة في النهار، لأنها تحتاج إلى إضاءة جيدة حتى يستطيع اللاعبون رؤية الحدل، وتبدأ اللعبة بإجراء القرعة لتحديد من يبدأ اللعب، وعليه أن يبقى عند الحفرة، ويبتعد اللاعب، أو اللاعبون الآخرون. فيضع هذا اللاعب العصا الصغيرة (الحدل) على الحفرة بحيث







تقاطعها (وتكون عليها)، ثم يمسك بطرف العصا الطويلة (المِطَقّه) بإحدى يديه ويضع طرفها الآخـر في الحفرة تحت الحدل ثم يخاطب اللاعب الخصم، الذي يقف بعيداً ممسكـاً بعصا ومـتأهباً لاسـتقبال الحدل ومحاولة إصابته وإعادته، قائلاً «جاهم» أو «جاك» أو «الجِـنّسو». فيـرد اللاعب الخصم، بعد أن يكون قد استعد «يجي» أو «نَطـوا بِكْم». فيـرفع اللاعب الأول الحدل بالمطقـه، ويحاول أن يضربه بقوة وهو نازل. فإن لم يتـمكن من إصابته، فإنه يعد ميتاً ويأخذ الدور اللاعب الثاني. أما إذا تمكن من إصابته وخرج الحدل من الدائرة، واستطاع اللاعب الثاني (الخصم) إصابة الحدل أو ضربه بالمطقة عند إعادته (التوريد)، أو سقـط الحدل حول الحفرة بمسافة أقل من طول المِطَقّه، فإن اللاعب الأول يعد ميتاً وينتقل الدور إلى اللاعب الثاني. أما إذا لم يتمكن اللاعب الـثاني من ذلك، فإن اللاعب الأول يأخذ الحدل ويضـربه بالمِطَـقّة خمس ضـربات على التوالي، محاولاً في كل مرة رفع الحدل عن الأرض بـضربـه من أحد طـرفيه، وضربه وهو مرتفع بالمِطَـقّة بقوة، ليبتعد أطول مسافة ممكنة مردداً الأهزوجة التالية «أول حيد، ثاني عبيد، كابو الثالث، وهو الرابع، يـابو زيد» أو «حدل، حـدلين، يثلث، يربع، يخمس... . عشا الجده».



الحِدِل





وتسمى هذه المرحلة «التحديل». وفي النهاية تقاس المسافة بين الحدل والحفرة وذلك باستخدام المِطَقّه. فإذا بلغت المسافة الطول المتفق عليه قبل بدء اللعب، فإن اللعبة تدخل مرحلة حاسمة، ويطلق عليها اللقلقه. وفي هذه المرحلة يمسك اللاعب الأول المِطَقّة بيد، والحدل باليد الأخرى، ويقذف الحدل تجاه اليد التي فيها المِطَقّه ثم يضربه بها عدة ضربات رأسية ما أمكن قبل أن يسقط الحدل على الأرض. بعد ذلك يضرب الحدل بالمِطَقّه ضربات أفقية بعدد الضربات التي تحصل عليها في مرحلة اللقلقه، وتبدأ كل مرة بما انتهى إليه الحدل في الضربة التي قبلها، محاولاً إبعاد الحدل عن الحفرة أطول مسافة ممكنة.

بعد ذلك تأتي المرحلة الأخيرة من اللعبة، وهي مرحلة التقطيه، وفيها يقف اللاعب الثاني عند آخر نقطة وصل إليها الحدل نتيجة لضربات اللاعب الأول وينطلق مسرعاً إلى الحفرة مردداً العبارة التالية «قطي قطي والمقطي قطي قطي والمقطي قطي...» دون أن يتنفس، إلى أن يصل إلى الحفرة. فإذا تمكن من الوصول إلى الحفرة من دون أن يتنفس فإن الأدوار تتبادل، فيقوم اللاعب الثاني باللعب، على حين يكون اللاعب الأول في دور المستقبل. أما إذا تنفس اللاعب الثاني قبل أن يصل إلى الحفرة، فإنه يعد مهزوماً، وتعاد اللعبة. وفي بعض المناطق يتعين على الخاسر أن يحمل اللاعب الفائز على كتفيه حتى يوصله إلى الحفرة.

وهناك طريقة أخرى لأداء اللعبة. وصفتها أن يرسم مربع أو نصف دائرة تسمى الأم، ويقف عليها اللاعب الأول الذي وقعت عليه القرعة ممسكاً المِطَقّه بيد والحدل باليد الأخرى. ثم يلقي بالحدل في الهواء ويضربه بالمطقة محاولاً إبعاده قدر المستطاع عن الدائرة. فإذا أمسك اللاعب الثاني الحدل أعاده، وذلك برميه على اللاعب الأول، الذي يقف في المربع (الأم) للدفاع عنه، محاولاً أن يسقطه في المربع. فإذا وقع الحدل داخل المربع، فإن اللاعب الأول ينتهي دوره، وينتقل اللعب إلى اللاعب الثاني. أما إذا تمكن اللاعب الأول من الدفاع عن المربع (الأم)، فإنه يستمر في اللعب. بعد ذلك يضرب اللاعب الأول الحدل بالمطقة ثلاث مرات، كل مرة تبدأ من المكان الذي وقع فيه الحدل عند الضربة التي قبلها، محاولاً أن يدفع بالحدل لمسافات بعيدة. بعد ذلك يقوم اللاعب الثاني بعملية التقطيه كما وردت في الطريقة السابقة، وهكذا (العواد ١٤٠٧ : ٧-١٣، ومصادر أخرى).





## الحده

(انظر الدسيسه)

## حْدَيّه بْدَيّه

هذه اللعبة من ألعاب الفتيات الصغيرات. وتمارس في مناطق عدة من المملكة، مع اختلاف التسمية، بسبب العبارات التي تردد في اللعبة. ومن أسمائها (حْديه بْديه) وبعضهم يقول (حْدَيّ. . بْدَيّ) وكلماتها في الحجاز عموماً كما يلي «حْدَي. . بَدي. . غزيت الشام. . وصدت ظبَـيّ وشويته حَيّ». ومن أسماء هذه اللعبة أيضاً (تْحَقْرَص تِمَقْرَص) و(خُوصَه مُوصَه).

وصفتها أن تجلس الفتيات وقد مددن أقدامهن أمامهن، وتقف إحداهن، وتبدأ بترديد بعض العبارات، مشيرة إلى قدم من الأقدام عند كل كلمة. وكلما وصلت إلى آخر كلمة في العبارة التي ترددها، فإن صاحبة القدم المشار إليها عند آخر كلمة تقوم بثنيها وضمها إلى صدرها وتبقى بقدم واحدة ممدودة. وهكذا تستمر اللعبة فتثني لاعبة قدمها في كل مرة عند آخر كلمة حتى تبقى واحدة منهن بقدميها ممدودتين. حينئذ تغمض هذه اللاعبة عينيها لفترة تسمح لبقية اللاعبات بالتخفي. ثم تفتح عينيها، وتقوم بالبحث عنهن. فإذا تمكنت من العثور عليهن، فإنها تتولى رئاسة المجموعة، وتتولى تغميض عيني اللاعبة التي تبقى قدماها ممدودتين في الشوط الثاني، وهكذا. ومن العبارات التي تردد في هذه اللعبة ما يلي:

حديه بديه ناصر جيه<br>
حط الجور على الصنبور<br>
بنات قريش يم العيش<br>
يارب تحذفهم وتردفهم<br>
باب الجنه وباب النار تروفهم

ومنها:

تَحَقْرَص تِمَقْرَص<br>
يالْضب، ضباب الليل<br>
ما قام بالدغش دابوش

ومنها:

خُوصه مُوصه<br>
تسبح في الما<br>
أنكر انكرين<br>
على باب اميرين

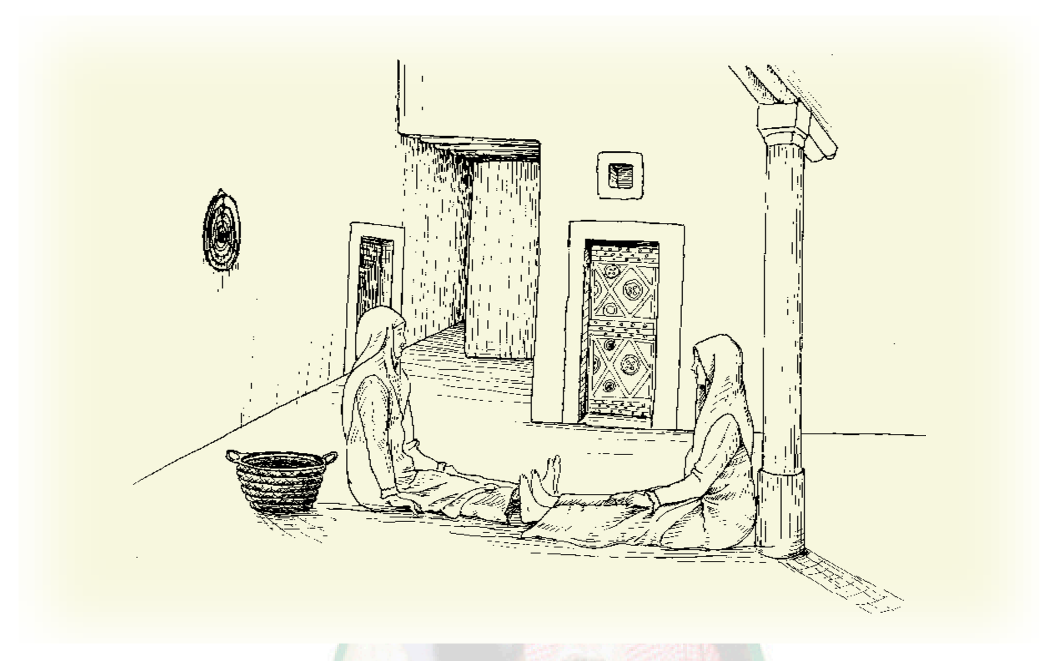
(آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٦-٢١٨، ومصادر أخرى).

## حَرارتي مَرارتي

من ألعاب البنات المعروفة في القطيف، من المنطقة الشرقية. اشتق اسمها من العبارات التي ترددها الفتيات





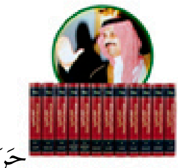


حَرارتِي مَرارتِي

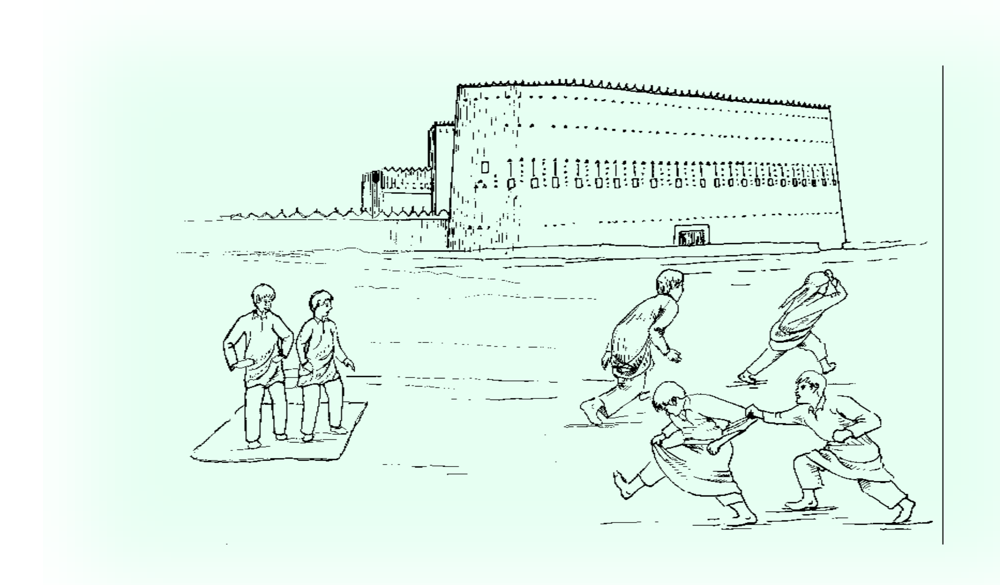
أثناء اللعب، وهي لا تحتاج إلى أدوات أو وقت معين للّعب. وصفتها أن تجلس فتاتان متقابلتين، تضع كل واحدة منهن رجليها في حال تماس مع رجلي الأخرى، وترددان أهزوجة معينة، تبدأ بعبارة «حرارتي مرارتي». وعند نهاية الأهزوجة تقرص إحداهن قدم الأخرى. أما الأنشودة التي ترددانها أثناء اللعبة فهي على النحو التالي:

حرارتي مرارتي
سبع الطيور في جارتي
ياأمنا صغيره كبيره
من الشط إلى البط
إلى كبير المنزل
ياسليسله دليني
يم العنب والتين
وان كان ما تدليني
قطعتش او مزعتش
بالسيف بالسكين
جتنا بْنيه من قطر
فيها زعازيع ومطر
فيها صْبي غاوي
يلعب على ضو القمر
مْقرطع الصروال
حرارتي مرارتي
سبع الطيور في جارتي

(آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٨-٢١٩).







حَرَامِيَّه وعَسْكَر

## حَرَامِيَّه وعَسْكَر

سميت هذه اللعبة بهذا الاسم لأن اللاعبين ينقسمون إلى قسمين: قسم يمثل دور الحراميه وقسم آخر يمثل دور العسكر. وتعد هذه اللعبة شبه عالمية، إذ توجد في معظم دول العالم. ففي المملكة تعرف بأسماء متعددة منها: (حَرَامِيَّه وعَسْكَر)، أو (عَسْكَري وحَرَامِي)، أو (حَرَامِي عَسَّه)، وفي سوريا تسمى (الأبْطَال والحَرَامِيه)، وتسمى في البصرة بالعراق (حَرَامِيه). وهي من ألعاب الصبيان التي لا تحتاج إلى أدوات أما طريقة اللعب فهي على النحو التالي:

ينقسم اللاعبون إلى قسمين، ولا يشترط عدد معين، حيث يكون أحد الفريقين حراميه بينما الآخر عسكر، ثم يرسم في الأرض مربع يمثل السجن. وعندما يبدأ اللعب يطارد العسكر الحرامية والذي يستطيع إمساك أي فرد من الحرامية يقتاده إلى السجن. وهكذا حتى يتم الإمساك بالجميع. عندها يتحول الحرامية إلى عسكر، والعسكر إلى حرامية. وهكذا دواليك (الأيوب ١٩٨٤ : ٣٤٠، ومصادر أخرى).

## الحَرب

كان الصبيان وصغار الشباب في الماضي، خاصة في القرى، غالباً ما

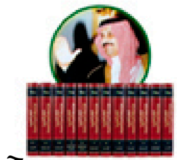






الحَرب

يستشعرون نوعاً من التعصب والانتماء لأبناء حارتهم أو الحي الذي يسكنونه. فيرون في أبناء الحارة أو الحي الآخر خصوماً لهم. ولهذا عندما يلتقي أحد الشباب بآخر من غير حيه أو حارته، يحدث بينهما أحياناً شجار وسوء تفاهم. فيتفقان أو يتواعدان على اللقاء في يوم ووقت محددين ومكان معين. ويحضر كل منهما شباب الحي الذي ينتمي إليه. وتردد أحياناً مرددات لفظية في مثل هذه المواقف؛ ففي الأحساء مثلاً يردد بعضهم قوله «مربنا مربا شديدا» فإذا جاء الموعد المحدد تقابل الفريقان، وكل شاب من الفريقين قد أعد عدته، وذلك ببرم عمامته أو غترته ولفها حتى تكون على شكل سوط أو حبل فتصبح أشد ضرباً عند المضاربة. ويحدث أن يلف بعض الشباب حجراً داخل عمامته حتى تكون الضربة أشد إيلاماً. وأحياناً تستعمل العصي في مثل هذه المواجهات وتبدأ المعركة ولا تتوقف حتى ينهزم أحد الفريقين. وقد يحدث في بعض الأحيان شجاج وجروح، تارة تكون خفيفة وأخرى بالغة. وفي هذه الحال يذهب المصاب إلى بيت أهله لعلاجه، كوضع القرنفل ونحوه على الجرح ويبقى حتى يشفى. ويحاول كل فريق أن يمسك بأحد أفراد الفريق الخصم ليحتجزه رهينة. ويربطه





في حبل يطلق عليه اسم الـغيه، ويظل الرهينة تحت الحراسة حتى يـحضر أحد أقاربه ويخلصه، أو تتـم المحكومية بين الفريقـين، إذ لا شرطة أو محكمة في القرى الصغيرة.

ويتضـح من هذا الوصـف أن هذه الممارسة انعكاس لما كانت عليه الحال في الماضـي من خـصومـات بين الـقبائـل والقرى، وما كان ينجم عنها من المعارك والغارات. ومن خلال التنشئة والملاحظة يتعرض الصبيان إلى محاكاة ما يقوم به آباؤهم وأقاربهم. ولكن على مستوى يتفق مع إمكانيات وقدرات الصبيان، وواضح أن هذه اللّعـبة تتجاوز المفهـوم السلمي للعب (الرشيد ١٤٠٣: ١١٧).

## حرب الميعاد

(انظر البحارير)

## حروف الفي

(انظر الفاي فايوه)

## حروف وأسماء

هي لعبة يؤديها الصغار في مراحل التعليم الأولى وهي مفيدة في تعليمهم كثيراً من المـفردات. وصفتها أن يرسم الطفل أو الطفلة مربعاً يُقسم إلى مربعات صغيرة، ثم يُدوّن في سطر منها، أفقياً أوعمودياً حسب الاختيار، حروفاً هجائية (أ، ب، ت... إلخ)، ويختار الحروف حسب الاتفاق. كما تـدون في الجانب الآخر مـن المربع عـناوين مـثل: اسم جمـاد، اسم نبـات، اسم بلاد، اسـم حيوان، اسم إنسان... إلخ. ثم يـرسم مربعـاً آخر مماثلاً بـالحروف والعنـاوين نفسها. وتبدأ اللعبة بتسابق اللاعبين في ملء فراغات المربع بالأسـماء المطلوبة، ولابد أن تبدأ بالحروف التي تم اختيارها، فمثلاً: يوضـع تحت حرف الألف، إذا كان من بين الحروف المختارة، أحمد تحت اسم الإنسان، وأسد تحت اسم الحيوان، وأثل تحت اسم النبات، وإبرة تحت اسم الجماد، وهكذا حتى ينتهي أحد اللاعبين من ملء المربعات، أو ينتهي الزمن المحدد المتفق عليه بين اللاعبين، فتحسب النتيجة بأن يعطى اللاعب عشر درجات عن كل اسم سجله بشرط أن يكون مختلفاً عن الاسم الذي اختاره اللاعب الآخر. وعند تطابق الاسم الواحد لدى اللاعبين تقسم الدرجة عليهما، فيحصل كل لاعب على خمس درجات. أما إذا أخـطأ اللاعب في ملء أحد المـربعات، أو لم يتمكن من تـعبئتـه بالاسم المنـاسب، فإنه لا يحصل على درجة عن هذا المربع. وتجمع





الدرجات في نهاية اللعبة ليفوز صاحب الدرجات الأكثر.

## الحزاوي

(انظر الأحاجي)

## الحصان

(انظر شريخ الشرخ)

## حصن سعود

(انظر بيوت الرمل)

## الحصى

لعبة الحصى من ألعاب الصبيان في رأس تنورة. ولأداء هذه اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين، كل فريق قوامه ثلاثة لاعبين، ويذهب كل فريق في ناحية. وفي الوسط، بين الفريقين، وعلى مسافة بعيدة عن اللاعبين، تُصف أهدافٌ بعدد اللاعبين (ثلاثة أهداف لكل فريق، بواقع هدف لكل لاعب) وهي أحجار رقيقة وعريضة مثبتة في الأرض تثبيتاً بسيطاً. بعد ذلك، وبالتناوب بين الفريقين، يرمي لاعبو كل فريق أحجار الفريق الآخر (الخصم) محاولين إيقاعها. والفريق الفائز هو الذي يتمكن أعضاؤه من إصابة جميع أحجار الفريق الآخر وإسقاطها. ويبقى الفريق الفائز للعب مع فريق آخر، وهكذا (القعود ١٤١١: ١٠٥).

## حصية الذلال

(انظر طنقره في راس عود)

## الحطوطه

هذه لعبة من ألعاب الصبيان في منطقة الأحساء، ولعل لفظة الحطوطه مولدة من لفظة حط، وتعني وضع، والحطوطه أو الحطه هي سهم يشارك به كل صبي مجموعة الصبيان من زملائه حسب الاتفاق، فقد تكون الحطة نقوداً وقد تكون طعاماً أو شراباً أو قد تكون غير محددة، كل حسب استطاعته ومقدرته، هذا ما تعبر عنه لفظة الحطه، ولعل اسم لعبة الحطوطه اكتسب دلالته من هذا المعنى.

وصفة هذه اللعبة أن يجتمع مجموعة من الصبيان وينطلقون لموضع محدد خارج البلد ويصطحب كل واحد منهم أكلة معينة وهم يرددون رافعين أيديهم إلى السماء:

حج ومدينه يالله
سفره امينه يالله
تقبل منا يالله

حــجــه وعــمــره يـــالـــلـــه
ونــشـوف نـــبـــيـــنـــا يـــالـــلــه

وهكـذا حتى يصـلوا إلى المكـان المحدد فيعـسكرون به ويجمعـون كل الأكل، وبعد الأكل يعودون إلى البلدة وهم ينشدون:

يــالــعــمــاريه يــالــعــمــاريــه
صبحـكم بالخير يالـعماري العماريـه
مساكـم بالخير يـاالعماري الـعماريه
يالله اعطونا بنتكم ياالعماري العماريه
ما نـعطـيكم بـنتنـا الا بالـف وميه
ونطق عـلى بابكـم ونكسر أبـوابكم
والشيـخ بوابكم.. وهذي عروسـتنا

## الحُفْره

في هذه اللعبة توضع مجموعة من حبات البوح (الودع) في حفرة. وعلى بعد خمسة أمتار يقف اللاعبون، وتجرى القرعـة. ويبدأ الرمـي من تقع عـليه القرعة، ثم الثاني فالثالث وهكذا. فإذا تمكن أحد الـلاعبين من إصابة الـبوح داخل الحفرة، فإنه يكسب كل الحبات داخل الحفرة. أما إذا لـم يتمكن أحد من إصابـتها فإنهـم يرمون من حيث استقرت حباتهم التي يرمون بها. الأبعد أولاً، ثم الذي يليه وهكذا. ويلزم أن تدخل الحبة التي يُرمى بها داخل الحفرة حتى يـتمكن اللاعب مـن كسب كل الحبات التي بالحـفرة (الميمان ١٤٠٣: ٦٢-٦٣).

## حَقَرَه بَقَرَه

(انظر عقره بقره)

## الحقّه

(انظر الشداخه)

## الحقوين والشِّليل

من الألعاب المعروفة بمنطقة حائل. ويمارسها الصبيان والصبايـا، كل يلعب بالأشياء المألوفة عنده. فالصبيان يلعبون بأعواد الثقاب وغيرها، والصبايـا يلعبن بالخرز ونحوه. وصفتها أن يجتمع لاعبان ويطرح كل واحد منهـما عود ثقاب ثم تجرى القرعة لتحـديد من يبدأ اللعب، وحولهما المتفرجون. يجلس من وقعت عليه القرعة متربعاً ويرخي ثوبه ثم يأخذ العودين ويأتي بحركات من داخـل ثنية ثوبه في حقويه ووسط ثوبه. ثم يخرج يديه المـقبوضتين فـيصبح لديه خـمسة مخابئ: يديه وحقويه وشليله، أي وسط ثوبه. وعلـى اللاعب الثاني أن يـختار مخبأين من هذه المخابئ الخمسة عـندما يخرج رفيقه يديه المقبوضتين ويطلب منه





الاختيار. فإن تمكن من معرفة المخبأ، يفوز بما فيه، وينزل رفيقه عوداً ثانياً مما معه. وإن لم يتمكن خسر اللعبة، وكسب رفيقه. وهكذا تستمر اللعبة حتى ينفد ما مع أحدهما من الأعواد أو يكون اللعب سجالاً بينهما.

## الحقّين

(انظر الطوابيق)

## الحَمَام

هي لعبة من ألعاب البنات في منطقة حائل وفي المنطقة الجنوبية وفي منطقة الحجاز، وتُلعب بشكل جماعي. تتحلق اللاعبات على هيئة دائرة ويتماسكن بالأيدي، ثم يبدأن القفز على أرجلهن بالتعاقب وهن واقفات بأماكنهن. فيقفزن ويتمايلن ويصفقن رافعات أيديهن إلى السماء وهن يرددن «يا ربنا جيبه...» وينشدن الأهزوجة التالية:

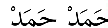
يا حمامٍ زارنا
ويش دلَّك دارنا
دلَّني زين البنات
والبنات مزينات
والقصر يبي مفتاح
والمفتاح عند النجار
والنجار يبي فلوس
والفلوس عند العروس
والعروس تبي زباد
والزباد من الحجاج
والحجاج يبون لبن
واللبن من البقر
والبقر تبي حشيش
والحشيش يبي مطر
والمطر يبي له ما
والما عند والي السما

ثم يجلسن كلهن فجأة، ويسترحن بعض الوقت لينهضن معاً مرة أخرى وهن يرددن الأهزوجة نفسها. وفي الحجاز تلعبها البنات بهذه الصورة، ولكن بقولهن:

هوها ياهوها
والكعبه بنوها
سيدي سافر مكه
جاب لي صندوق كعكه
والكعكه وسط الصندوق
والصندوق ما له مفتاح
والمفتاح عند النجار
والنجار يبغى الفلوس
والفلوس عند العروس
والعروس تبغى اللبن
واللبن من البقر
والبقر يبغى الحشيش
والحشيش من الجبل







والجـــبـــل يـــبـــغـــى المـــطـــر
والمـــطـــر مـــن ربـــنـــا

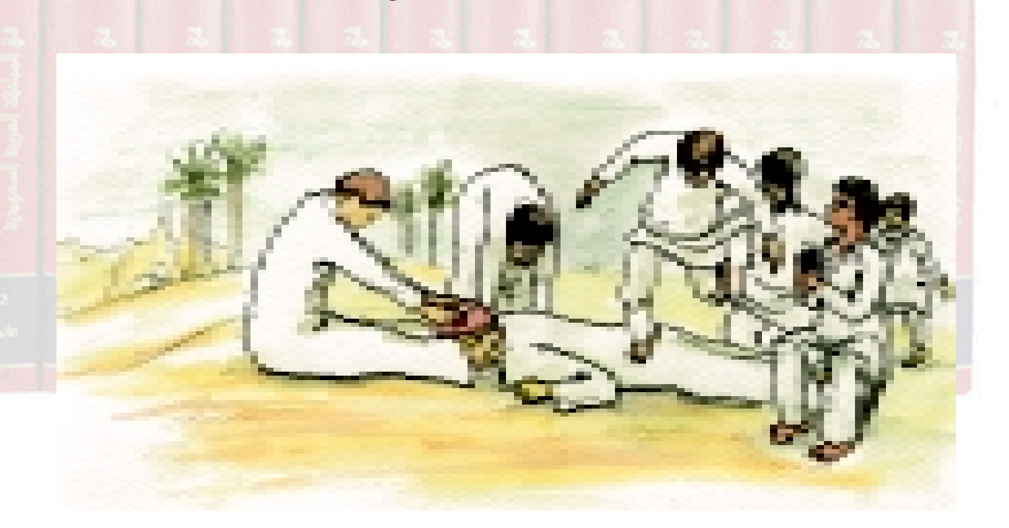
وأهـازيج هـذه اللعبة قريبة الشبه، من حـيث تـرتُّب شيء عـلى آخـر، بأهزوجة لعبة (أُمّاه أبغي لقمه).

## حَمَدْ حَمَدْ

من ألعاب الصبيان في القصيم، إلا أنها تمارس أيضاً فـي نواحي أخرى من نجد، وبالاسم نفسه. وسميت بذلك لأن اللاعبين يستـخدمون اسم «حمد» أثناء اللعب.

وصفـة اللـعبة أن يـجلـس أحد اللاعبين مـاداً رجليه إلى الأمام، ثـم يأتي لاعب آخر ويضع رأسه بين رجلي اللاعب الجالس، بحيث يحجب عنه الرؤية. فيدق اللاعب الجالس على ظهر اللاعب الذي وضع رأسه بين رجـليه ويقول له «حمد حمد» فيرد عليه «لَبّيه لَبّيه» فيسأله «متى عرسك؟» فيرد عليه «ليلة لَحَد» أي ليلة الأحد.

ثم تبدأ اللعبة بأن يأتي أحد اللاعبين ويحاول أن يقفز من فوق ظهر اللاعب الذي وضع وجهه بين رجلي اللاعب الجالس. ويحـاول اللاعبون مخادعة اللاعب المغـطى كأن يُحْدِث أحدهـم صوتاً، ويقفز لاعب آخر. فإن استطاع اللاعب المغطى مـعرفة اللاعب الذي قفز، حلّ هذا اللاعب مكانه. ولكن إن لم يستطع معرفة اللاعب الذي قفز؛ أمر الـلاعب الجالس بـقية الـلاعبين بالتفـرق والاختفاء. فيطارد الـلاعب الذي كان يضع رأسه بين رجلي اللاعب الجالس بقية اللاعبين محاولاً الإمساك



حَمَد حَمَد





بأحدهم. ومن يستطيع الإمساك به قبل أن يصل إلى مكان اللاعب الجالس، فإنه يحل محله. وأما إن عجز عن الإمساك بأي واحد منهم عاد إلى وضعه وبدأت اللعبة من جديد، إلى أن يستطيع الإمساك بأحدهم أو معرفته، أو يتعب أحد اللاعبين ويطلب أن يحل محله. وهكذا تستمر اللعبة (الغنايم ١٤٠٤: ١٢٩، ومصادر أخرى).

## حمسا

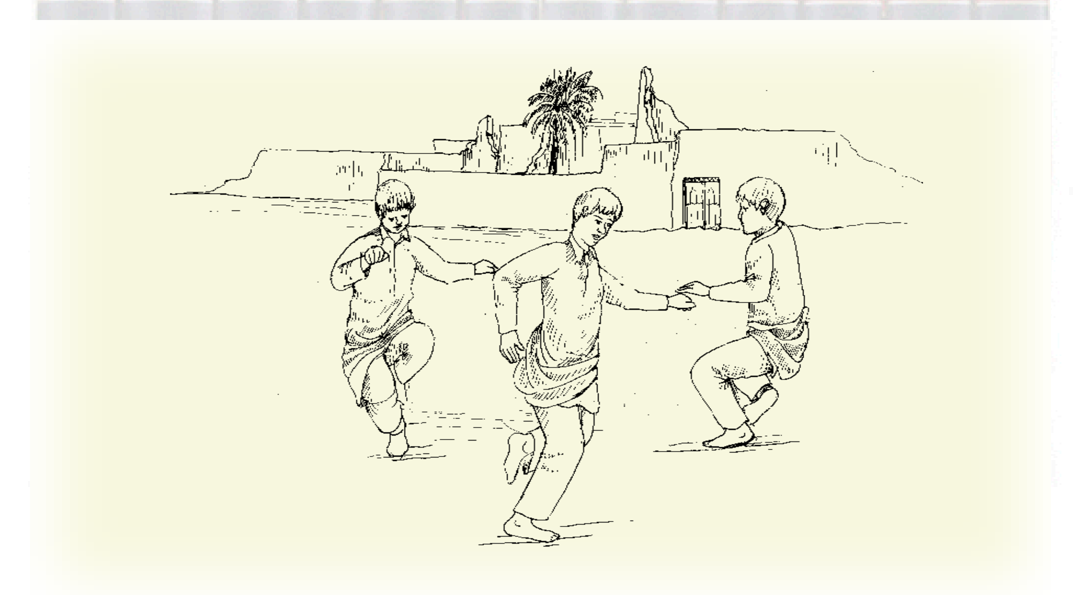
(انظر قرعا)

## الحنادي

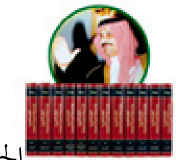
(انظر الأحاجي)

## الحِنْجيْله

تتطلب لعبة الحِنْجيْله وجود لاعبيْن فأكثر، وتوافر مكان فسيح. وحِنْجيْله تعني في اللهجة العامية الوقوف والقفز على رجل واحدة وهي من الفصحى «حَجَل»، ورد في القاموس المحيط «حَجَل المقيد يَحْجِل حَجْلاً وحَجَلاناً: أي رفع رجلاً وتريث في مشيه على رجله». ولأداء هذه اللعبة يضع اللاعب إحدى قدميه على الأخرى بحيث يقف على قدم واحدة. ثم يحاول الجلوس تدريجياً، حتى يكاد يلامس الأرض. وعليه أن يراعي ألا تلامس رجله المحمولة الأرض، وكذلك ألا يرفعها عالياً عن الرجل الأخرى. بعد ذلك



الحِنْجيْله





يعاود، بالتدريج القيام للوصول إلى وضع الوقوف. ويتبارى اللاعبون في أداء هذه اللعبة بالتناوب، كل يحاول أن يؤديها دون أن يرتكب خطأ في اتباع قوانينها (عفيفي ١٤١٢: ٤٦-٤٨).

## الحوالس

(انظر الحالوسه)

## الحْوامه

من الألعاب أو الأهازيج الخاصة بالعيد وتسمى في بعض المناطق (أبي عيدي)، أي أعطني عيديتي. ويؤديها الأولاد والبنات، ولكن كل على حدة. ففي اليوم الذي يسبق يوم العيد (عيد الفطر، وعيد الأضحى) وفي صباح العيد، يكوّن الأولاد، أو البنات مجموعات صغيرة، تقوم بالطواف على أبواب ومنازل الحي أو الحارة وهي تردد عند كل باب، بعد أن يقرعوه، الأهزوجة التالية:

أبي عيدي عادت عليكم
جعل الفقر ما يدخل عليكم
ولا يجيكم ولا يكسر رجليكم

ثم يقولون «نسوق الحميِّر (تصغير حمار) والا نوقفه» ثم ينتظرون قليلاً. فإن أجاب أهل المنزل بقولهم «أوقفوه» فإنهم ينتظرون حتى يعطيهم أهل المنزل الحوامه، وهي ما تجود به أنفسهم مما هو متاح لديهم من خبز أو تمر أو حلوى أو قريض أو نحوه. أما إذا قالوا «سوقوه» رمزاً أو طلباً لانصرافهم، فإن الأولاد، أو البنات يستاؤون ويعبرون عن ذلك بإنشادهم لأهل المنزل الأهزوجة التالية:

عشاكم شط الفاره
وإيدامه بول حماره
وابو جعل يبلّه
والخنفسانه قفرة له

ثم يتوجهون إلى المنزل المجاور، وهكذا (السليم ١٤٠٦: ١٤٨-١٤٩، ومصادر أخرى).

وفي المدينة المنورة يطوف الأطفال أيام العيد ويطرقون الأبواب، وهم يرددون:

سيدي شاهين ياشربيت
خرقه مرقه ياهل البيت
اما جواب والا ثواب
والا نكسر هذا الباب
لولا الخوجه ما جينا
ولا طاحت كوافينا
حل الكيس واعطينا
والعاده والساده سعاده
سيدي سعيد هات العيد





والا مـــشــــبـــك والا فـــشــــار

والا نـــكــــســـر هـــذي الـــدار

فإذا أعطوهم قالوا:

شـــبـــريـــه يـــاشـــبـــريـــه

ســـت الـــبـــيـــت قـــمـــريـــه

وإذا لم يعطوهم قالوا:

كـــبـــريـــتـــه يـــاكـــبـــريـــتـــه

ســـت الـــبـــيـــت عـــفـــريـــتـــه

كـــراتـــه يـــاكـــراتـــه

ســـت الـــبـــيـــت ضـــراطـــه

ويلاحظ أن الصغار يلبسون أجمل ثيابهم خلال طوافهم. وقد يعترضهم من هم أكبر منهم سنّاً، ويأخذون شيئاً من الهدايا التي يحصلون عليها، ويسمى ذلك القمرق أي الجمرك. ومن حيل الكبار التي يخدعون بها الصغار، أن يتعرض أحد الكبار للصغار ويقول لهم «تبون أخبركم؟» أي هل تريدون أن أعطيكم بعض الهدايا. فإذا وافق الصغار على ذلك، تظاهر الكبير بإدخال يده في جيبه وإخراجها مضمومة. ثم يدخلها في جيب أحد الصغار متظاهراً بأنه يضع ما فيها من هدايا في جيب الصغير. ثم يخرج يده وقد ملأها مما في جيب الصغير من الحلوى ونحوها. وتسمى هذه اللعبة في منطقة سدير (الخبز). ومن الأهازيج المرتبطة بالحوامه «خبزوني.. نبزوني.. عشاكم شط الفاطر». وإذا لم يحصلوا على شيء من أهل البيت قالوا الأهزوجة الهجائية «عشاكم شط الفاره، وإيدامه بول حماره...» وهربوا.

## الحول

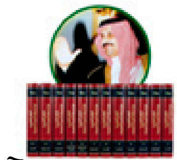
(انظر الجلديه)

## الحُويلا

يمارسها الشباب والكبار في الطائف. ويتطلب أداؤها وجود لاعبين وثمانية وعشرين حجراً صغيراً أو نحوه.

تبدأ اللعبة بأن يُرسم على الأرض مربع، ثم توصل أضلاعه بخطين مستقيمين يتقاطعان بشكل متعامد في المركز، ويلامسان أضلاع المربع عند المنتصف بحيث يقسمان المربع إلى أربعة مربعات متساوية المساحة. وتوضع في نقطة تقاطع الخطين (خانة) تكون هي المركز، وبعد ذلك توضع ثلاث خانات من كل ناحية على الخطين المتعامدين، بحيث يكون هناك ثلاث عشرة خانة.

وتوضع الحجارة في الخانات كما يلي: في الخانة رقم ١ أربعة أحجار، وفي التي تليها من كل ناحية ثلاثة أحجار، وفي التي تليها من كل ناحية







الحُويلا

حجران، وفي الأخيرة من كل ناحية حجرٌ واحدٌ.

يضع اللاعب الأول يده على الخانة الوسطى، بعد أن يكون اللاعب الثاني قد أدار جسمه بحيث يكون ظهره نحو اللاعب الأول. ويسأل اللاعب الأول اللاعبَ الثاني (المدير ظهره) «ويش هنا؟» فيقول اللاعب الثاني «أربعة وخذ واحد» فيأخذ اللاعب الأول منها واحداً، وينتقل إلى الخانة التي تليها ليسأل «وش هنا؟» فيقول اللاعب الثاني «ثلاثة وخذ واحد» فيأخذ واحداً، ومن ثم ينتقل إلى الخانة التي تليها فيقول «وش هنا؟» فيقول اللاعب الثاني «اثنين وخذ واحد» فيأخذ واحداً، ومن ثم ينتقل إلى الخانة الأخيرة. ويقول «وش هنا؟» فيقول اللاعب الثاني «واحد وخذه» فيأخذه، ويعود إلى الخانة الوسطى ويقول «وش هنا؟» فيقول اللاعب الثاني «ثلاثة وخذ واحد» فيأخذ واحداً وينتقل إلى الخانة التي تليها من ناحية غير الناحية الأولى، فيقول «وش هنا؟» فيقول اللاعب الثاني «ثلاثة وخذ واحد» فيأخذ واحداً. وينتقل إلى الخانة التي تليها، وهكذا. فإذا أكمل اللاعب الأول إفراغ (تصفية) جميع الخانات من الحجارة دون أن يخطئ اللاعب الثاني عُدَّ هذا اللاعب فائزاً. أما إذا أخطأ في إحدى الخطوات فإنه يخسر اللعبة وينتقل الدور إلى منافسه.

ويتضح من هذا الوصف أن اللعبة تعتمد على الذاكرة والذكاء، ويتطلب الفوز فيها أن يكون اللاعب فطناً وحاضر البديهة بحيث يتذكر ما تم أخذه من أحجار ومن أي ناحية (السالمي ١٤١٠ : ٢٨١-٢٨٣).

## حيّ بن موت

(انظر أبو سبيت حي لو ميت)

## الحيد

(انظر الحدل)





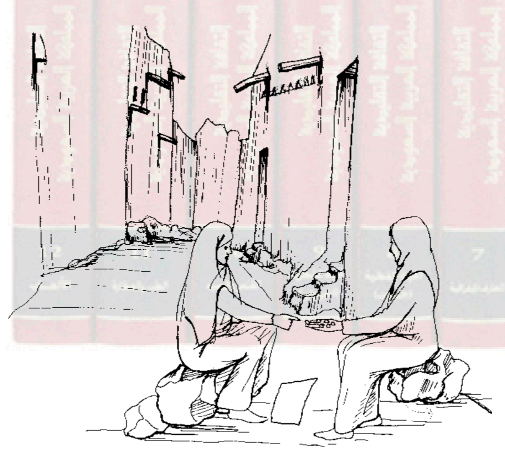
## الخاتم

(انظر ضاع الضاع)

## الخَال

من ألعاب الفتيات. يلزم لأدائها وجود لاعبتين أو أكثر، وسبع قطع من الحجارة صغيرة مستديرة ومتساوية تقريباً.

تبدأ اللعبة بأن يرسم مربع على الأرض طول ضلعه خمسون سنتمتراً تقريباً. ثم تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. فتضع التي وقعت عليها القرعة الأحجار السبعة على ظهر يدها، وتكون يدها فوق المربع. ثم تطلب من اللاعبة الأخرى اختيار أحد الحجارة ليكون خالاً لها، وبعد أن تختار اللاعبة الثانية الخال تُسقط اللاعبة الأولى الحجارة من على يدها، حجراً بعد الآخر دون استخدام اليد الثانية، ما عدا الحجر المختار (الخال). وبعد الفراغ من إسقاط هذه الأحجار، تقذف الحجر المختار (الخال) إلى أعلى ثم تلقفه (تمسكه) بيدها قبل أن يقع على الأرض. فإذا أتمت هذه العملية بنجاح، فإنه يقال لها «خالك نجا» وتحسب لها نقطة. أما إذا سقط الخال على الأرض، سواء أثناء إسقاط الحجارة أو أثناء رميه إلى أعلى، فإنه يقال لها «خالك مات». وتعد اللاعبة قد فشلت، وتحسب عليها نقطة، وينتقل



الخَال





الدور إلى لاعبة أخرى، وهكذا (عفيفي ١٤١٢: ٢٩-٣٠).

## الخبز

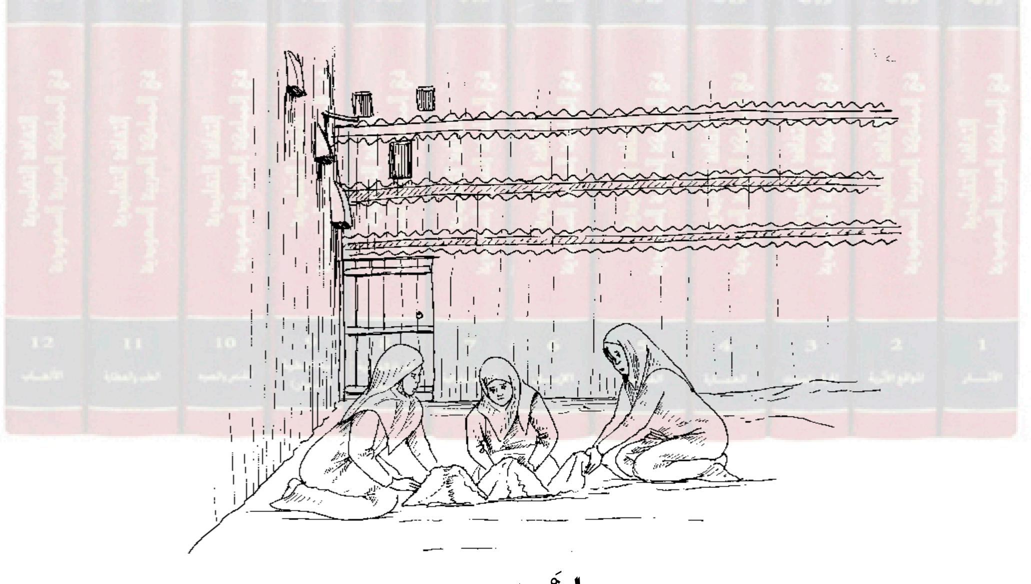
(انظر الحوامه)

## الخَبْصه

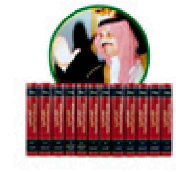
تمارس الفتيات لعبة الخَبْصه في دارين بالمنطقة الشرقية، وفي منطقة حائل؛ فيخلطن الخرز، أو قطعاً صغيرة من الزجاج، مع الرمل. ولهذا سميت اللعبة (الخبصه)، لأن كلمة خبصة تعني في اللهجة العامية الدارجة في هاتين المنطقتين: المزج أو الخلط.

تبدأ اللعبة بأن يؤتى بالخرز، أو قطع صغيرة من الزجاج غير المؤذي أو نحوه، وتخلط مع الرمل. ثم تقّسم كومة الرمل التي بها الخرز إلى كومات صغيرة بعدد اللاعبات. فتأخذ كل لاعبة كومة، وتبدأ التفتيش عن الخرز الموجود فيها، وما تحصل عليه يكون ملكاً لها. وتعاد اللعبة حيث يؤخذ من كل لاعبة خرز بعدد ما كسبته أقل لاعبة، ثم يخلط الخرز مرة أخرى مع الرمل. وهكذا تستمر اللعبة. والفائزة فيها هي من تتمكن من كسب أكبر قدر من الخرز.

والخبصه من الألعاب القديمة، كان يمارسها فتيان عرب الجزيرة الأوائل ويسمونها (الفِئَال) أو (الفَيَال) أو (المُفَايَلَة)، ويسمونها أيضاً (البُقَّيرى) كما سبقت الإشارة إلى ذلك. وهي لعبة تقوم



الخَبْصه





علـى الحدس والتـخمين حيـث تحاول اللاعبة التنبؤ بالكومة التي فيها أكبر عدد مـن الخرز (آل عـبدالمحـسـن ١٤٠٦ : ٢١٩-٢٢١، ومصادر أخرى).

## خبيّات الفار

(انظر إعقبونا نعقبكم)



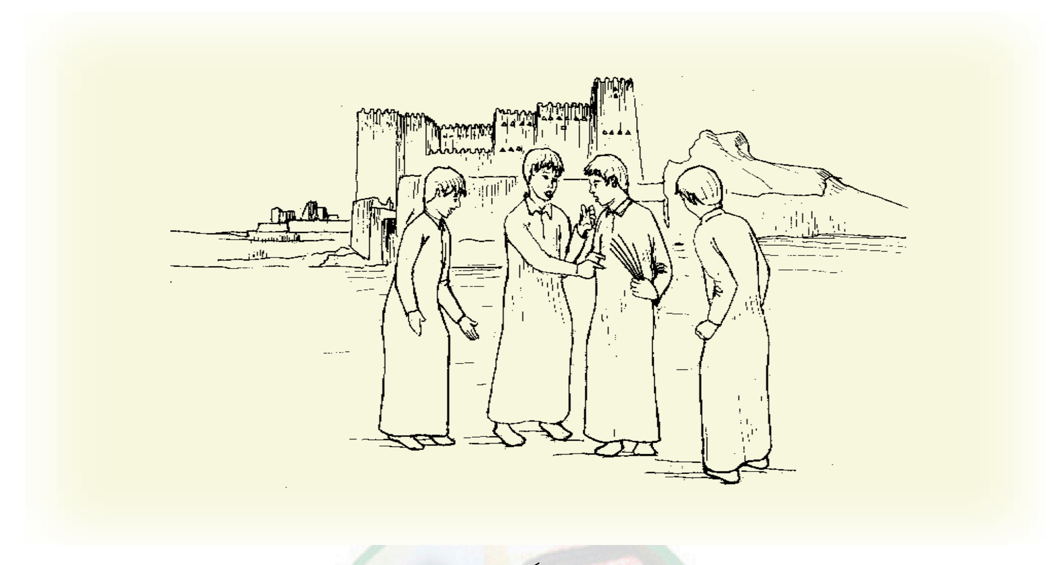
خِدها وْعِر

## خِدها وْعِر

من ألعاب الصبيان، وسميت بهذا الاسم لطبيعـة اللعبة التي تعتمد علـى أخذ الطاقية والجري بها. فعبارة «عـر» بلهجة أهل القطيف تعني اجر بأقـصى سرعة وهي من فصيح العامة، و«خدها» تعني خذهـا. وصفة اللعبة أن ينقـسم اللاعبون إلى مجموعات، كل مجموعة تتـكون من خـمسة لاعـبين تقـريبا. فيصطفون على شكل قاطرة، كل لاعب خلف الآخر. وقد وضع أول فرد فـي كل مجموعة طاقية على رأسه. وعندما يعطي الحكم إشارة البدء بالعد إلى ثلاثة، يمرر اللاعـب الأول في كل مجموعـة الطاقية إلى اللاعب الذي خلفه. فيأخذ كل لاعب الطـاقية من رأسه ويضعـها على رأس اللاعب الذي يليه حتى تصل إلى آخر لاعب في المجموعة. ويتحتم على اللاعب الأخير في كل مجموعـة أن ينطلق بأقصى سرعته باتجاه خط النهاية المتفق عليه. ومن يصل إلى خط النهاية أولاً تكن مجموعته هي الفـائزة. وفي بعض الأحيان تمـرر الطاقية من جديد من الخلف إلى الأمام، وأول فرد يتسلمها في القاطرة هو الذي ينطلق بها إلى خط النهاية، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٢٧).

## الخِرْج على اليد

صفة هذه الـلعبة أن يأتي الـطفل بخرق مربعة الشكل أو ما قارب ذلك فيخرقها من وسطها ويدخل إبهامه في الخرق الذي صنـعه فيجعل جـزءاً من هذه الرقاع على ظاهر يده وجزءاً على باطنها فتظهـر يده له حين ذاك وكأنها ناقة عليها خروج، جمع خُرْج، يركبها رجل فيحركها كما تتحرك الدابة وترقل في سيرها وهكذا.



لخَرَز

## الخَرَز

لعبة الخَرَز من الألعـاب التي يزاولها الصبيـان. وصفتها أن يحضر كـل صبي خرزة، ثم يجمع أحدهم الخرز، ويكون معه مجموعة من أسلاك القماش بعدد الخرز. فيضع الخرز والأسلاك في قبضة يده بعد إدخال خرزة واحدة في واحد من الأسلاك، ويبرز أطراف الأسلاك خارج قبضة يده. فيختار كل لاعب طرفاً من أطراف الأسلاك ويمسكه بيده. ثم يفتح اللاعب قبضة يده، والفائز هو من اختـار السلك المدخل في إحدى الخرزات. فيكسب اللعبة ويأخذ جميع الخرز الذي في قبضة اللاعب. بعد ذلك تعـاد اللعبة بـخرز جديد، وهكـذا (السليم ١٤٠٦: ١٤٧).

## الخَرُوفه

من ألعاب الفتيات الثنائية في سدير، وتمارس في أي وقت داخل المنزل. ويلزم لأدائها وجود لاعبتين وخـرزة ملونة أو نحـوها (الخَرُوفَه). تـأخذ من وقـعت القرعة عليها (الخَرُوفه) وتخفيها في كومة من التراب. ثم تقسم الكومة إلى كومتين وتضع إحداهما فـي كف والأخرى في الكف الثانية.

ثم تسأل اللاعبة الثانيـة لتختار اليد التي تعتقد أن الخروفة فيها، فإذا أصابت، أي اختارت اليد التي فيها الخروفة فإنها تأخذ الدور. أما إذا أخطأت فإن اللاعبة الأولى تقرصها عقوبة لها على الخطـأ؛ ثم تعيد اللعبة، وهكذا.



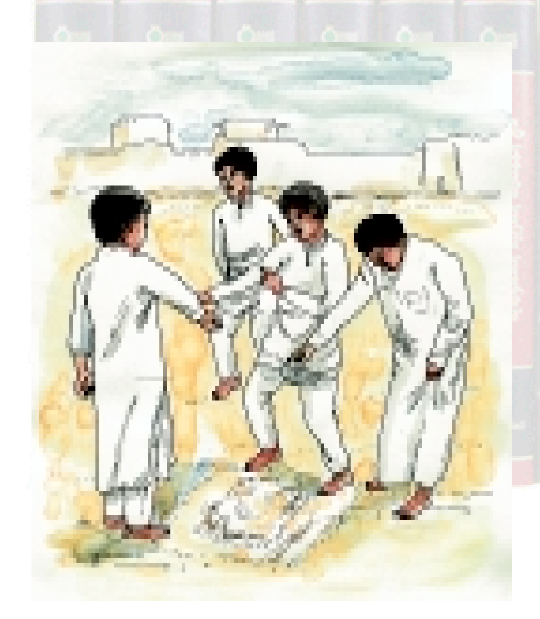


ويتبين من هذا الوصف أن الخروفة شبيهة بلعبة قديمة جداً أو هي تعديل لها وهي الأنبوثة أو المفايلة، كما سبقت الإشارة إلى ذلك في ما تقدم من ألعاب العرب. كما أنها تتشابه، إلى حد ما، مع لعبة الخبصة إلا أن اللعبتين تختلفان عن بعضهما، في أن لعبة الخبصة تتطلب مجموعات أكبر من أكوام الرمل بعدد اللاعبين، تكون على الأرض وكل لاعب يبحث في كومة.

والخروفة لعبة تعتمد على التخمين والحدس، بحيث تحاول الفتاة التنبؤ بالكومة التي فيها الشيء المخبأ، وذلك من خلال ملاحظة بعض الحركات التي قد تطرأ على إحدى يدي اللاعبة الأخرى، أو غير ذلك من العلامات التي قد يستعان بها في محاولة تحديد الكومة أو اليد التي فيها الخروفة (السليم ١٤٠٦: ١٨١-١٨٢).

## الخريطه

من ألعاب الصبيان في رأس تنورة بالمنطقة الشرقية. تبدأ اللعبة بأن ينقسم اللاعبون إلى فريقين: يرسم الفريق الأول مربعاً كبيراً على الأرض ثم يرسم داخل هذا المربع خريطة مفصلة (مخطط) للمكان الذي سوف يذهبون إليه، تشمل المباني والطرق والأشجار، وغيرها. ومن ثم يذهبون إلى المكان المحدد. يأتي بعد ذلك أعضاء الفريق الثاني ويطلعون على الخريطة لتعينهم في البحث عن الفريق الأول. فإذا تمكن الفريق الثاني من العثور على الفريق الأول يكون هو الفائز، أما إذا لم يتمكن من العثور عليه لأنه لم يعرف المكان أو لم يفهم الخريطة، فإن الفريق الأول يعد هو الفائز. ومن أجل تضليل الفريق الثاني، يحاول أحد أفراد الفريق الأول أن يتسلل على غفلة من الفريق الثاني ليمسح الخريطة حتى لا يستطيع أفراد الفريق الثاني الرجوع إليها فيما لو التبس عليهم شيء أثناء البحث. ولكن لتجنب



الخريطه






هذا الأمر، فإن الفريق الثاني غالباً ما يعين بعض أفراده (اثنين عادة) ويبقيهما عند الخريطة لحمايتها من أفراد الفريق الأول حتى لا يتمكنوا من مسحها.

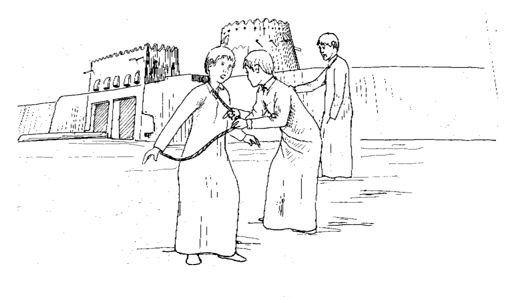
فاللعبة إذاً تعتمد على الذكاء والذاكرة، إذ يتعين على اللاعبين تسجيل تفصيلات الخريطة في أذهانهم وتذكرها تبعاً لما يقابلونه من أشجار أو حجارة وغيرها. وتعوّد هذه اللعبة ممارسيها على الاستفادة من الوصف في معرفة الطريق، مما كان ضرورياً لسكان البادية، خاصةً المسافر في الصحراء حتى لا يتيه (القعود ١٤١١: ١٠١-١٠٢).

## الخريفا

(انظر بيوت الرمل)

## الخِرِّيْمَه

من الألعاب المعروفة في الطائف، وتعتمد على المهارة والفطنة والذكاء. وصفتها أن يحضر اللاعبون حبلاً، ويدخلونه من عند رقبة اللاعب المتسابق من تحت الثوب، ويخرجونه من الكم. وبعد ذلك يربط طرفا الحبل. ثم يطلبون من اللاعب أن يخرج الحبل من دون أن يقطعه أو يفك عقدته. أو قد يؤتى بخيط أو حبل ويدخل في خاتم، ويربط طرفا



الخِرِّيْمَه

الخيط ثم يطلب من اللاعب إخراج الخاتم من دون أن يحل عقدة الخيط أو يقطعه، وهكذا.

ويتبين من وصف اللعبة أنها من الألعاب التي تتطلب نوعاً من المهارة والفطنة. ولهذا فإنها تعود اللاعب الفطنة والتفكير والدقة، وكذلك الصبر. ويمضي اللاعبون والمتفرجون أوقاتاً ممتعة في ممارسة ومشاهدة هذه اللعبة (السالمي ١٤١٠: ٢٨٣-٢٨٤).

## الخِشْره

من الألعاب المشهورة، وهي من الألعاب الجماعية الموسمية، حيث يتجمع عدد من الشباب ويدفع كل منهم مبلغاً من المال (ريالاً أو ريالين)، ويشترون به شاياً وسكراً. ثم يختارون مقراً لاجتماعهم في بيت أحدهم ممن ليس أبوه حاضراً، أو ليس له أب، خشية أن ينهرهم أو يضيق بهم.





فإذا جاء الليل تجمعوا في البيت الذي اتفقوا عليه. فأعدوا الشاي وشربوه، وأمضوا وقتاً ممتعاً في اللعب والضحك والحديث حتى الساعة العاشرة مساءً، ثم ينامون. وفي الصباح يعودون إلى بيوتهم. ويستمر الحال هكذا لمدة سبع أو ثماني ليالٍ. وفي حائل يجتمع الشباب في ليلة العيد فقط. ويكون التجمع خارج البيوت إذا كان الوقت صيفاً أو خريفاً. فيشعلون النار ويسهرون حولها لاحتساء الشاي أو أكل ما تيسر من الفطائر والإقط وغيره مما أسهموا فيه، إذ تكون المساهمة عينية من المواد التي تؤكل وتشرب يومذاك (الرشيد ١٤٠٣: ١١٥، ومصادر أخرى).

وفي الماضي كانت الخشره في بعض القرى المحيطة بالمدينة تكون في ليال يسمونها أعياداً صغيرة مثل ١٥ شعبان و٢٧ رجب و١٠ محرم حيث يجتمع الأطفال بعد صلاة العشاء في ساحات وطرقات القرى، وكل منهم يحمل طعاماً تكفلت أمه بعمله ويأتي الطفل أو الشاب حاملاً الطعام في قدر أو في صحن صغير مغطى. فيلعبون ألعاباً مختلفة ثم يجتمعون ليأكلوا من هذا ومن ذاك حتى يأكلوا جميع ما أتوا به. ويزيد سرورهم إذا كانت تلك الليلة مقمرة، ولا يعودون إلى بيوتهم إلا في آخر الليل.

والملاحظ أن الخِشره ليست لعبة بالمعنى الدقيق للألعاب، ولكنها تندرج تحت الألعاب لما يصاحبها غالباً من ألعاب تعبر عن السرور والفرح بالمناسبة كالمطارحات والمطاردات والأهازيج.

## الخشه

(انظر كنيس)

## الخَطّاف

من ألعاب الصبيان في المنطقة الجنوبية. وهي من الألعاب التي تعتمد على السرعة والمراوغة. وصفة اللعبة أن يجتمع اللاعبون في ساحة خالية مما يعيقهم أو يؤذي أرجلهم عند الجري، فيرسمون دائرة على الأرض، ثم يضعون على بُعد مسافة من الدائرة علامة يتفقون عليها، كخط على الأرض أو نحوه، لتكون بمثابة المنجى الذي إذا تمكن اللاعبون من الوصول إليه نجوا من المطاردة. بعد ذلك تجرى القرعة، ويدخل في الدائرة اللاعب الذي تقع عليه. ويبدأ بقية اللاعبين بالدوران حول الدائرة؛ كل لاعب منهم يحاول لمس كتف اللاعب داخل الدائرة والهرب جرياً إلى المنجى. وفي الوقت نفسه يحاول اللاعب، الذي بداخل






الدائرة، أن يدافع عن نفسه وذلك بركل أو ضرب كل من يحاول الاقتراب منه. فإذا استطاع أحد اللاعبين لمس (خطف) اللاعب الموجود بالدائرة، فإن اللاعبين يهربون من اللاعب المخطوف ويجرون نحو المنجى، ويجري هو خلفهم محاولاً أن يمسك أحدهم. فإذا تمكن من الإمساك بأحد اللاعبين قبل أن يصل إلى المنجى، فإن اللاعب الممسوك يحل محله ويدخل في الدائرة وتعاد اللعبة. أما إذا لم يتمكن من ذلك، فإنه يرجع إلى داخل الدائرة. وتعاد اللعبة من جديد إلى أن يتمكن من الإمساك بأحد اللاعبين، وهكذا (العواد ١٤٠٧: ٢٠-٢١).

## الخطره

(انظر شريخ الشرخ)

## خطف العلم

(انظر جيب القحفيه ياعبود)

## الخَطْفَه

من ألعاب الصبيان والشباب في جازان. وتعرف أيضاً باسم (الدِّسيس) و(المس بعيره)، وهي من الألعاب الجماعية. وقد ورد في القاموس المحيط خطف الشيء: استلبه، والخطف السرعة في المشي. ولعل اللعبة قد أخذت اسمها من هذا المعنى، إذ تعتمد على لمس أحد المشاركين والهرب سريعاً منه. وصفتها أن يجتمع اللاعبون في مكان فسيح، ليس فيه ما يعيق حركة اللاعبين عند الجري. ومن ثم يوضع في أحد نواحيه خط على الأرض يسمى المد أو المنجى، ومن يتمكن من الوصول إليه يكون قد نجا وسلم وأمن. وعلى مسافة من هذا الخط، يتفق عليها، يصطف اللاعبون، أو يكونون دائرة، وهم في هيئة ركوع، ويبقى لاعب واحدٌ منتصباً، ويكون هذا اللاعب قد تحدد بالقرعة أو الاختيار. فيدور هذا اللاعب حولهم ثم يلمس أحدهم (يخطفه) على غفلة منه، وهو يقول «اللعمة» أو «طيرتك معي». ثم يهرب مسرعاً نحو المد، والمخطوف يجري خلفه محاولاً اللحاق به قبل أن يصل إلى المد. فإذا تمكن المخطوف من اللحاق بالخاطف، فإنه يمسكه ويلقيه على الأرض، ويعد اللاعب الخاطف مهزوماً وعليه أن يعيد اللعبة مرة ثانية. أما إذا لم يتمكن المخطوف من اللحاق بالخاطف، وتمكن الخاطف من الوصول إلى المد، فإنه يعد فائزاً، فينتقل الدور





إلى المخطوف، ليقوم بدور الخاطف، وهكـذا (عفيفـي ١٤١٢: ٩١-٩٢، ومصادر أخرى).

## الخُفّيتا

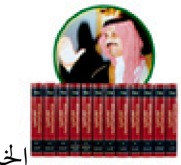
من الألعاب الشعبـية المعروفة في القويعـية، وفي منطقـة سدير. وهي مرتبطة بنزول الغيث، لأنها تحتاج إلى أرض ترابـية رملـية رطبة. ويـؤديها الأطفـال (بنات وأولاد) في الـنهار. وتتمثل الـلعبة في أن يقوم الطفل أو الطفلة بحـفر حفرة مائلة على شكل جُحر، ويـرقق سقفها بـحيث تكون طبقته رقيقة قدر الإمكان حتى إذا وطئ فوقه أحد وقع. ولكنه يخفـي مدخل الحفرة، وأحياناً يُتْرَك دون إخفاء. ثم يستدعى صانع الخفيتا أحد رفاقه ليوقعه في الحفرة، فيأتي به إلى المكان. وحتى لا يشعر بالشَّرَكِ يصاحبه ويسير بجانبه، ولكـنه يحـرص أن لا يطأ هـو فوق الخُفّيتا، بل يحاول جعل صاحبه يقع فيها. فـإذا وصلا إلى الخُفّيتا ووضع صاحبه إحدى قدميه فوقها فإنه يقع، فيرتبك ويخاف كما لو أنه وقع في بئر أو أي شيء خطر. وهذه اللعبة قوامها الخداع والحيلة من قِبل واضع الخُفّيتا، والفطنـة والفراسة من قبل الـشخص المستهدف حتى لا يكون ضحية ويقع في المكيدة. وهذه اللـعبة معروفة في منطقة حائل أيضاً. ويجري اللعب بها بعد سقوط الأمطار وارتواء الأرض. فتعصب عينا اللاعب قبل وضع الخفيتا ويمسكه لاعب آخر ليوجهه للطريق. فإن اجتاز معصوب العينين هذه الخفيتا دون أن يسقط فيها فاز، وعصبت عينا من قاده، وإن سقط فيها خسر.

## الخلت

(انظر السباحة)

## خَلْني مَحَلّك

هـي من ألـعاب الـصبـيان فـي القطيف، وسميت بهذا الاسم نظراً إلى صفة لعبها، وعبارة خلني محلك تعني اجعلني مكانك. وهي تحتاج إلى كرة قماش لكي يـتقاذفها اللاعبون، كمـا ترسم دوائر على الأرض يقف داخلها أفراد أحد الفريقين. أما صفتها فتتمثل في أن يرمي حكم بكرة القـماش إلى أعلى في داخل الملعب، ومن تقع الكرة قريبة منـه عليه بقذفها خـارج الدائرة باتجاه اللاعبين الذين هم خارج الدوائر. وعلى هؤلاء بدورهم تلقف الكرة ثم قذفها مرة أخرى باتجاه اللاعبين الذين





يقفون داخل الدوائر. وعلى اللاعبين الذين داخل الدوائر أن لا يبقوا ثابتين في أماكنهم، وإنما عليهم التحرك داخل دوائرهم وتغيير أماكنهم، وذلك بتبادل الأماكن. كل لاعب يبدل مكانه مع الذي يليه في حركة مستمرة، وفي الوقت نفسه يحاول كل لاعب أن يراقب الكرة لكي لا تلمسه. فإذا لامست الكرة أحدهم خرج من اللعبة، وهكذا يستمر اللعب حتى يخرجوا جميعا. ثم يتبادلون الأدوار، ليصبح اللاعبون الذين كانوا في داخل الدوائر خارجها، ويصبح من كانوا خارجها بالداخل هذه المرة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٨٢-١٨٤).

## الخِلُوس

من ألعاب الصبيان وصغار الشباب في منطقة جازان. وهي من الألعاب الجماعية، وليس هناك عدد محدد للمشاركين فيها. ولكن يفضل أن يكون العدد سبعة فأقل، ليكون هناك نوع من التركيز. وتؤدى اللعبة غالباً في النهار، في باحة أو في ساحة خارجية في الحي.

تبدأ اللعبة بأن تصف الخلوس، (ومفردها خلس)، وهو ظرف الرصاصة الفارغ الذي يعبأ بالبارود، ثم يقف اللاعبون في صف واحد، وعلى بُعدٍ معين متفق عليه. فيقول أحدهم «حليج امحيلج» أي أنا الذي سوف أبدأ اللعب. ثم يقذف الخلوس بقطعة حجر تسمى النفارى، فإذا تمكن من إصابة أحد الخلوس يعد فائزا، ويأخذ جميع الخلوس المصفوفة. أما إذا أخطأ فإن الدور ينتقل إلى لاعب آخر، وهكذا تستمر اللعبة.

## الخَمْسَة عَشَر

أُخذ اسم اللعبة من عدد اللاعبين المشاركين فيها، إذ تتطلب ممارستها وجود خمسة عشر لاعباً وساحة كبيرة. فترسم بالساحة دائرة تسمى المد وتجرى القرعة لتحديد اللاعب الذي يقف داخلها، ويقوم بحمايتها من أي لاعب يحاول الدخول فيها. ويحاول كل لاعب دخول الدائرة. ومن يتمكن من دخولها، من دون أن يلمسه حامي الدائرة، يعد سالماً أما من يتمكن الحامي من لمسه فقط دون مسكه، فإنه يتعين عليه مساعدة الحامي في حماية الدائرة من بقية اللاعبين. أما من يمسكه الحامي؛ فيتولى حماية الدائرة في الدور القادم (عفيفي ١٤١٢: ١٠٢).







الخَمْسَة عَشَر

## الخنان

وهي من ألعاب رمي الحجارة، والتميز فيها لمن يصدر حجره عند رميه صوتاً خنانا، أي له خنَّة، لذا تختار الحجارة المستطيلة المدببة لتقطع مسافة طويلة وتصدر صوتاً، وهي من ألعاب الرعاة في وادي الصفراء، وأنسب مكان لأدائها أعالي الجبال.

## خِنْتيبيرا

لعبة خِنْتيبيرا من ألعاب الصبيان وصغار الشباب ببادية حائل. كما تلعبها صغار الفتيات وحدهن. وقد تكون اللعبة مشتركة إذا كانوا أبناء أسرة واحدة. وتؤدى اللعبة في الليل لأن أساسها التخفي، وصفتها أن توضع علامة (ميد) كغترة أو نحوها. ثم يجتمع اللاعبون ويدسون أصابعهم في التراب، ويأتي أحدهم بعود ويضرب به فوق أصابعهم. ويبدأ اللعب من ضرب العود إصبعه. فيجلس عند العلامة (الميد) ويغطي أو يغمض عينيه، بحيث لا يرى ما حوله، ويقوم بقية اللاعبين بالتخفي تحت الأشجار أو الأحجار القريبة. وبعد اكتمال اختفائهم يقول أحدهم «طوط» وهي إشارة إلى أنهم قد اختبأوا، وإذنٌ للاعب المغطي عينيه بأن يزيح الغطاء. فيتولى اللاعب البحث عنهم محاولاً ألا يبعد كثيراً عن العلامة (الميد)، لئلا يتمكن اللاعبون من الوصول إليها قبل

أن يتمكن من لمسهم (حبشهم)، لأنهم إن تمكنوا من ذلك عدوا من الناجين. أما إذا عثر اللاعب على أحدهم ولمسه قبل أن يصل إلى العلامة، فإنه يعد فائزاً، ويخرج اللاعب الملموس من اللعبة وينتقل إليه الدور. فيتولى الملموس عملية البحث في الدور القادم، وينضم اللاعب الأول إلى اللاعبين الذين يختبئون. ولكن إذا تمكن اللاعبون من الوصول إلى العلامة قبل أن يلمسهم، فإنه يعد مهزوماً، وعليه إعادة اللعبة مرة ثانية، وهكذا.

ولعبة خِتْيبيرا تقوم على أساس التخفي، وتعوِّد اللاعبين على الحدس والتخمين في محاولة لتحديد مكان اللاعب المتخفي والعثور عليه في أسرع وقت. وهي تسمى في بعض المناطق (الوزِّيزا). وهي لا تختلف كثيراً عن لعبة (الغميما) التي ستأتي لاحقاً.

## الختّينه

(انظر الوشاشه)

## خُوصه مُوصه

(انظر حدارجى بدارجى، وحديه بديه)

## الخويتم

(انظر ضاع الضاع)

## خياسوه

(انظر امقرنيك)







## دَاب العَمَى

من الألعاب المعروفة في القويعية وفي قـرى الحـجاز، وهـي مـن الألـعاب الجماعية. ويلعبها الصبيان والفتيات كل جنس على حدة، وقد تكون مشتركة إذا كانـوا أبناء أسرة واحـدة. وصفتهـا أن يجتـمع اللاعبـون في غرفة واحـدة أو يرسمون دائرة كبيرة على الأرض، وعن طريق القرعـة يتحدد من يبدأ اللـعب. يغطـي اللاعبون عـيني من تـقع عليـه القرعة، بخرقة أو غترة أو نـحو ذلك، ويحكمون الرباط، بحيث لا يتمكن من رؤية ما حوله. ثم يبتعد عنه اللاعبون، ولكن بشرط عدم الخروج من الدائرة أو الغـرفة. فيـطاردهم الـلاعب محاولاً الإمساك بأحدهم. فـإن تمكن من ذلك يعد فائزاً، ويـنتهي دوره وينتقل الـدور إلى اللاعب الممسوك. ويستعين اللاعب بالأصوات الـتي تصدر من الـلاعبين، خلال الضـحك أو الجري، في تحـديد اتجاههم وقربـهم أو بعدهم عنه، حتى يتمكن من الانقضاض وإمساك اللاعب القريب أو المحاصر. وقد يتفق اللاعبون على أن مجرد لمس أحد اللاعبين يكفي للفوز، دونما حاجة إلى إمساكه.

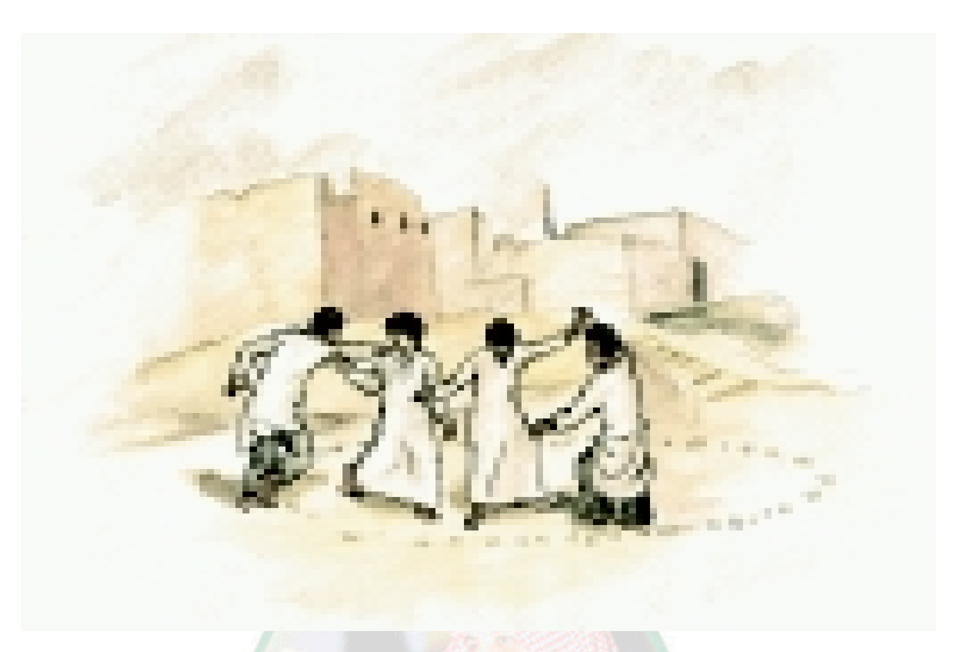
وتعوِّد هذه اللعبة ممارسيها على خفة الحركـة والحدس والـتخـمين. ويـجد اللاعبون متعة في استفزاز اللاعب المُغمى والضحك على حركاته وتـصرفاته أثناء المطاردة.

## داخِلِ بَرّى

هذه اللعبـة خاصة بالذكور، وهي شديدة الشبه بلـعبة خلني محلك التي تلعب في القطيف، ولكن هناك بعض الاختلافـات في ممارستها. ولا تحـتاج ممارسة اللـعبة، إلا إلى قطعة قمـاش. ويمكن أن يلعبها أي عـدد من اللاعبين







داخِل بَرّى

بشــرط أن ينقــسموا إلى مــجموعــتين متساويتين. وصفتها أن تُرسم دائرة نصف قطرها حوالي خــمسة أمتار، ثم تجرى القرعة لتحديد المجموعة التي تقف داخل الدائرة والمجموعة التي تبقى خارجها. ويبدأ اللعب بأن تحــاول المجموعة التي خارج الدائرة إخراج المجموعة التي داخل الدائرة، وتحاول المجــموعة التي داخل الدائــرة الدفــاع عن نــفســها بــضرب المهاجمين بقطعة القماش في أي مكان، عدا الوجه. وإذا حدث أن ضرب أحد المدافعين مهاجماً في منطقة الوجه، فإن الضارب يعاقب بأن يــخرج من اللعب نهائيــاً. وتستمر المنافــسة حتى تتمكــن مجموعة الهجوم مــن إخراج مجموعة الدفاع من الدائرة. ثم تــعاد اللعبة عن طريق تبادل الأدوار. والفريق الفائز هو الذي يستطيع إخراج جميع أفراد الفريق الآخر في أقل مدة زمنية ممكنة (عفيفي ٤١٢ : ١٠٧).

## الدايره

(انظر الشخط)

## الدَّبُّوس

من ألــعاب الشبــاب والرجال فــي الطائف، وتسمى في بعض مناطق المدينة المنورة (المخراق) أو (المعكارة)، وتحتاج





الدَّبُّوس

إلى قدر كبير من القوة والتحمل. وصفتها أن يبرم اللاعبون غترة أحدهم حتى تكون على هيئة حبل أو سوط يسمى الدَّبُّوس ومن هنا جاء اسم اللعبة، ثم يصطفون صفاً واحداً وقد عصبوا عيني أحدهم بغترة، ليقوم أحدهم بضربه بالدبوس ضربة قوية موجعة، وهو يقول:

يا صف صفيح
أمك ترعى وابوك يصيح

بعد ذلك يزيلون الغترة عن عينيه، وعليه أن يحدد من ضربه بالدبوس. فإذا أخطأ، بأن عيَّن شخصاً غير الذي ضربه، أمسكه اللاعبون ليضربه لاعب آخر بالدبوس ضربة قوية، أو أكثر، حسب الاتفاق عند بداية اللعبة. ومن ثمّ تغطى عيناه من جديد. وهكذا تستمر اللعبة حتى يتمكن من معرفة من ضربه، أو يبقى حظه دوام الضرب والضحك من الحاضرين.

والدبوس لعبة شعبية قديمة جداً وكانت تسمى المخراق. يقول عمرو بن كلثوم مشيراً إليها:

كأن سيوفنا منا ومنهم
مخاريق بأيدي لاعبينا

كما تسمى في بعض المناطق (مِنْ ضَرَبْك) (السالمي ١٤١٠: ٢٨٤، ومصادر أخرى).





## دَحْجُوه

سميت اللعبة بهذا الاسم لاستخدام اللاعبين عبارة دحجوه، وهي تعني بلهجة أهل القطيف سحبوه. وتبدأ اللعبة بأن يُختار أحد اللاعبين عن طريق القرعة، لكي يغطي وجهه بيديه، ويبدأ بالعد من الواحد إلى العشرة أو أكثر، ليعطي اللاعبين بذلك الفرصة للاختباء. كما يُحدد مكان يسمونه المحلس. تقع مهمة حمايته على هذا اللاعب، وبقية اللاعبين يحاولون الوصول إليه في غفلة منه. وعندما يفتح اللاعب عينيه يتجه للبحث عن اللاعبين. ومتى وقعت عيناه على لاعب صاح «حليسوه عليك يافلان» ويناديه باسمه. وفي الوقت نفسه يركض اللاعب الباحث سريعاً نحو المحلس ليضع يده عليه قبل أن يصل إليه اللاعب الآخر. وهكذا يستمر في البحث عن اللاعبين الواحد تلو الآخر. والذي يستطيع مغافلته من اللاعبين، بحيث يصل إلى المحلس دون أن يراه اللاعب الباحث، ويضع يده على المحلس، يتعين عليه أن يصيح بصوت عالٍ «دحجوه» عدة مرات. عند ذلك يأتي بقية اللاعبين بأقصى سرعة للإمساك باللاعب الباحث، ويحاول هو العودة إلى المحلس بأقصى سرعة. فإن استطاعوا الإمساك به، عاد مرة أخرى إلى المحلس لإخفاء وجهه، واستؤنفت اللعبة من جديد. أما إن استطاع الوصول إلى المحلس قبل الإمساك به، فإن اللاعب الذي رآه اللاعب الباحث أول مرة يحل محله (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٩٤-١٩٥).

## دَحْرجَة الدّرامات

الدرامات هي البراميل أو صفائح الزيت الأسطوانية، كما تلفظ في المنطقة الشرقية وبعض دول الخليج. ولذلك قد تكون هذه اللعبة من الألعاب الحديثة التي ظهرت بعد اكتشاف البترول. وهي من ألعاب الصبيان، وتلعب بعدة طرق، ويكون البرميل أو الدرام هو العنصر الأساسي في اللعبة.

الطريقة الأولى: يقف اللاعب فوق الدرام، ثم يدحرجه برجليه إلى مسافة متفق عليها، مع المحافظة على توازنه. فإن استطاع الوصول عُدّ فائزا.

الطريقة الثانية: تتكون من لاعِبَيْن يتنافسان، وهما يدحرجان الدرام، في الوصول إلى خط النهاية. ومن استطاع الوصول قبل الآخر عُدّ فائزا.

الطريقة الثالثة: وتتمثل في أن يدخل اللاعب في وسط الدرام، فيقوم لاعب







دَحْرَجَة الدّرَامَات

آخر بدحرجته بأقصى سرعة. ثم يُطلب من اللاعب الخروج من الدرام والذهاب إلى مكان ما. فإن بدت عليه الدوخة، بمشيه مترنحا، عُدّ مهزوما. وإن لم يبدُ عليه ذلك، عُدّ فائزا.

أما الطريقة الأخيرة: فتتم بدخول اللاعبين داخل الدرامات، ثم يقومون بدحرجتها بأرجلهم إلى خط النهاية. ومن يسبق يعد فائزاً. وتمارس هذه اللعبة في عدة مناطق أخرى من المملكة والعالم العربي (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٣٠-١٣١، ومصادر أخرى).

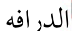
## الدحروج

(انظر الدنانه)

## الدرّاجات الهوائية

تعد الدراجات وسيلة مهمة من وسائل المواصلات في كثير من أنحاء العالم. ولكنها بعد أن قدمت إلى المملكة، وبدأ استخدامها في بداية الثمانينيات الهجرية، لاقت استهجاناً من بعض كبار السن، وصاروا ينعتونها بصفات سيئة مثل حصان بليس. إلا أنها مع مرور الزمن أصبحت من الأشياء المألوفة، بل من وسائل اللعب التي يشتريها الآباء لأبنائهم هدية نجاح أو ما شابه ذلك. وأول أمرها لم يكن استخدامها منتشراً. فلم يكن يوجد في الحي، أو في القرية، سوى عدد قليل من الصبيان يملكون دراجات. ولهذا نجد في بعض الأحيان من يؤجر دراجته للصبيان لمسافة محدودة يسمونها دوره مقابل قرشين أو أربعة قروش، أو مقابل أشياء مادية يطلبها مالك الدراجة من المستأجر، كأن يرد له الغنم إذا كانوا رعاة، أو يقوم ببعض الأعمال الزراعية.

أما الآن، وبعد تحسن الأوضاع الاقتصادية، أصبحت الدراجات من الأمور الشائعة. فأصبحت أعداد كبيرة من أطفال الحي أو القرية يملكون دراجات هوائية. ولهذا ينظمون مسابقات في قيادة الدراجات، تعتمد على السرعة والمهارة في القيادة. وفي بعض المناطق، مثل الحجاز، يتفنن الصبيان في زخرفة دراجاتهم وتزيينها ويتبارون في ذلك.

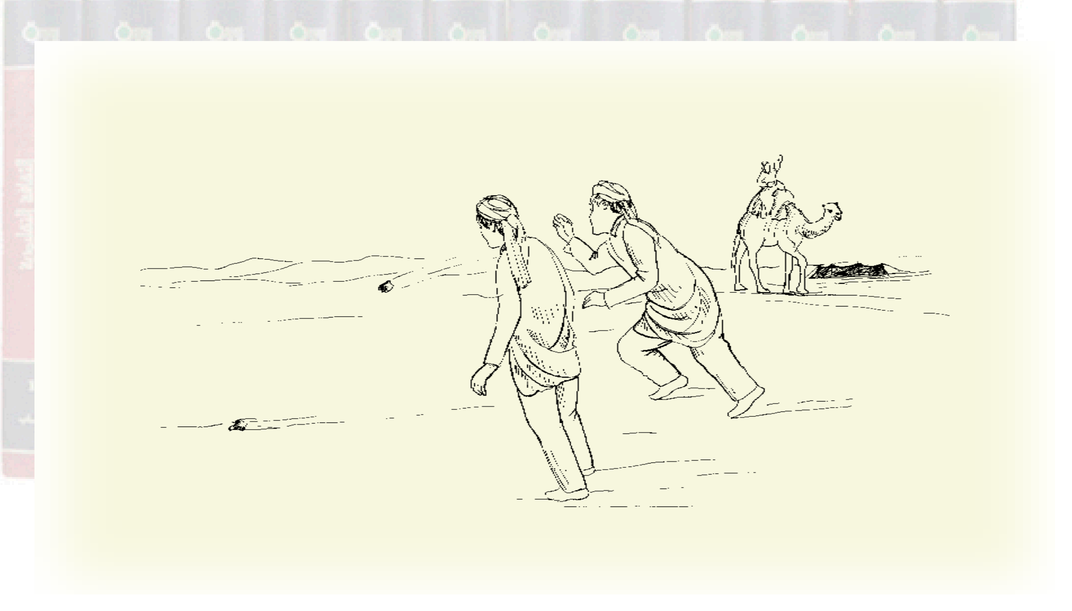

وعلى الرغم من انتشار استخدام الدراجات بين الصبيان، إلا أنها ما زالت محدودة الاستخدام بين الفتيات الصغيرات، وينظر إليها على أنها من الألعاب الخاصة بالصبيان فقط.

## الدرافه

(انظر المراجيح)

## دَرْدِحْها

تعود التسمية إلى صفة اللعبة التي تقتضي دردحة الأحجار، وتعني دحرجتها. وهذه اللعبة من ألعاب الصبيان في المنطقة الشمالية، إذ يمارسها الرعاة للتسلية أثناء تنقلهم خلف إبلهم ومواشيهم. وصفتها أن يجتمع لاعبان، ويأخذ كل منهما حجرين في يده. فيرمي اللاعب الأول حجره إلى الأمام في اتجاه طريقهما، ثم يحاول اللاعب الثاني إصابة حجر اللاعب الأول. فإن أصابه من أول وهلة حسبت له نقطة، ويقول لزميله «بك بعير» أي عليك هدف. أما إذا لم يصبه فإنه يرمي بالحجر الثاني. فإن أصاب هذه المرة احتسبت له نقطة، وإن لم يصب انتقلت اللعبة للاعب الثاني الذي يرمي حجر زميله. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يصلا إلى مقصدهما. وقد تأخذهما اللعبة أحياناً لمسافات بعيدة من دون أن يشعرا بالوقت أو بالمسافة. وهي تشبه لعبة العركزة الآتي شرحها مع اختلاف الأداة المستخدمة في اللعبتين.



دَرْدِحْها





## الدري هول

(انظر الغميما)

## دِرْياهو

(انظر شرعت)

## الدسيس

(انظر الخطفه)

## الدسّيْسه

لعبة الدسّيْسه أو الجَدّه من الألعاب المعروفة في الطائف وأماكن أخرى من قرى الحجاز. ويمارسها الصغار من الصبيان والفتيات، متى اجتمع ثلاثة أفراد ومكان يصلح للاختباء، من أشجار أو أحجار أو جدران ونحوها.

وتبدأ اللعبة بأن تغطى أعين اللاعبين عدا لاعب واحد، يختبئ في مكان لا يعرفه بقية اللاعبين. ثم يصدر صوتاً لإشعار اللاعبين بأنه قد اختبأ، إيذاناً لهم برفع الغطاء عن أعينهم للبحث عنه. فيرفع اللاعبون الغطاء عن أعينهم ويتسابقون في البحث عن اللاعب المتخفي. فإذا عثروا عليه انتهى دوره، وانتقل الدور إلى لاعب آخر، وهكذا.

وهذه اللعبة شبيهة إلى حد ما بلعبتي الغميما والساري، إذ تعتمد على



الدسّيْسه

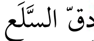
التَّخَفِّي ومحاولة العثور على المتخفِّين. غير أنه في الدسّيْسه، على العكس من الألعاب السابقة، يكون المتخفي واحداً والذين يقومون بعملية البحث مجموعة (السالمي ١٤١٠ : ٢٨٥، ومصادر أخرى).

## الدغشه

(انظر عندي ما عندي)

## دِقّ السَّلَع

من ألعاب الشباب في جازان. وقد اشتقت التسمية من الأهزوجة التي يرددها اللاعبون أثناء اللعبة. والسلع شجرة أشبه ما تكون بشجرة العنب، تنمو في منطقة تهامة. وكان السكان يأكلونها أيام شدة الجوع وانعدام الطعام، رغم مرارتها. فيطهونها ويدقونها حتى تصبح صالحة للأكل.

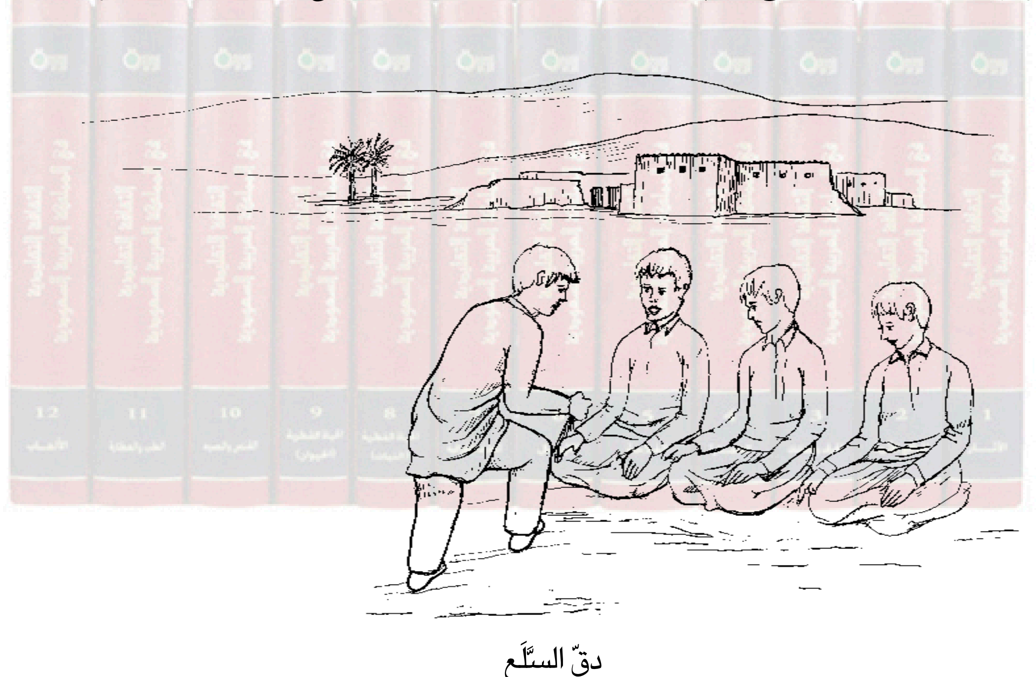





تمـارس هذه الـلعـبة فـي معـظم الأوقات، كما أنها لا تحتاج إلى أدوات. ويمكن أن يلعبها أي عدد من اللاعبين، فلا يشترط عدد معين لها. وصفة اللعبة أن يجـلس اللاعبـون في صف، مثـل جلسة التـشهد في الصلاة، ثم يبـدأون بالإنشاد:

دق الـــــســـــــلـــــــع دقـــــــه
كـــــلـــــمـــــا خـــــمـــــد رده
دق الـــــســـــــلـــــــع دقـــــــه
كـــــلـــــمـــــا خـــــمـــــد رده
دق الـــــســـــــلـــــــع دقـــــــه
كـــــلـــــمـــــا خـــــمـــــد رده

ثم يحمل أحد اللاعبين كـمية من التراب، ويبدأ بنثرها على ركب اللاعبين الواحد تلو الآخر، والذي تنتهي عنده كمية التراب ينهض من مـجلسه. فإذا سُمع لركبته صوت عند القيام، قالوا له «صيد غزال». وإن لم يسمع لها صوت قالوا له «حجر منتف». وهكذا تستمر اللعبة. ونجد الشباب يتبارون في إبراز قوتهم الـبدنية، ونشاطـهم الجسمي، المتمثل في إحداث صوت للركبة أثناء القيام. وكانوا يعدون ذلك رمزاً للفتوة والـقوة. وقـد يحـضر، مـثل تـلك الألعاب، فـتيات القـرية، مما يجـعل التنافس بين الشباب على أشده. فكل شاب يحرص عـلى أن يبدو أكثر قوة ورجولـة، حتى يـكسب اسـتحـسان الفتيات ورضاهن. كـما أن الأهزوجة



دِقّ السَّلَع





المصاحبة للعبة تعكس طبيعة البيئة المحلية، والثقافة السائدة في نوعية الطعام. فنتعرف من خلالها على استخدام بعض الأشجار المحلية كبديل للطعام، مثل السلع، موضحة طريقة طهيه، التي تتمثل في طبخه مرات عديدة حتى يتخلص من مرارته، ثم تبريده ودقه ليكون صالحاً للأكل.

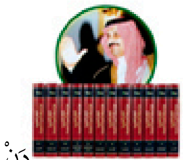
ففي مثل هذه الأهازيج، بالإضافة إلى جانب التسلية، ثمة جانب آخر، وهو استمرار الثقافة العمليّة ونقلها من جيل إلى جيل. ويتم ذلك بطرق وقنوات مختلفة، لعل أبرزها وأكثرها سرعة وانتشاراً الأهازيج المصاحبة للألعاب (عفيفي ١٤١٢ : ٣٩، ومصادر أخرى).

## الدّقْزه

من ألعاب الصبيان المشهورة في منطقة القصيم، وتسمى في منطقة الأحساء (السكروب). وتتطلب وجود لاعبيْن. تبدأ اللعبة بأن يجلس الصَّبِيَّان ويضعا صندوق البسطه أمامهما، وهو صندوق عليه شبك وفي وسطه قطعة من الخشب، ويستخدمه الصبيان لعرض وبيع بعض السلع البسيطة مثل قطع الحلوى والعلك. بعد ذلك توضع قطع من العلك، أو أي شيء آخر، على قطعة الخشب، ثم تجرى القرعة. ويبدأ من تقع عليه القرعة بوضع مصقاله –وهو عادة علبة علك أو أي شيء آخر من جنس القطع الموجودة على قطعة الخشب– على طرف الصندوق. ثم يرميه نحو القطع، وذلك بضربه برأس أحد أصابعه. فالذي يخرج من القطع، أي يقع خلف الصندوق، يكسبه ويصبح من نصيبه. بعد ذلك يأتي دور اللاعب الثاني ويفعل مثل الأول. وهكذا يتبادل الدور بين اللاعبين، كل يأخذ ما استطاع أن يكسبه.

## الدِّمْنه والجحرْ

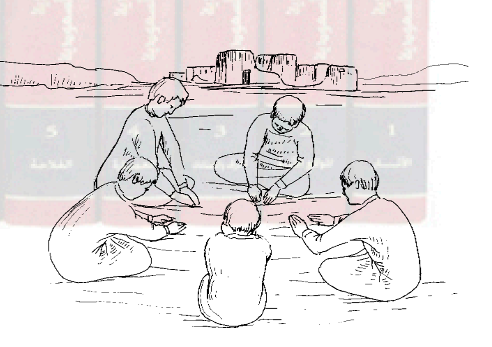
وصفتها أن يحفر الطفل بيده جحراً في الثرى بعد المطر باتساع يده وطول ذراعه أو يزيد بقليل، ثم يجعل له فتحة صغيرة في نهايته من الأعلى ويسد هذه الفتحة بدمنة بعير (بَعَرَه)، ثم يرجع إلى مدخل الجحر فيسده برقاقة من الثرى فيجمع أصابع يده ويضرب تلك الرقاقة بقوة مدخلاً يده في الجحر، ولأن اتساع الجحر لا يتعدى غلظ يده فإن الهواء الموجود في الجحر ينضغط ولا يجد مخرجاً سوى تلك الفتحة الصغيرة التي سدها بدمنة البعير فترتفع تلك الدمنة عالياً مع الهواء الخارج وهكذا.





## دَنْ سَكْبَه

هذه من ألعاب الأطفال المشتركة، يلعبها الصغار صبياناً وصبايا، وقد تلعب غير مشتركة. وتمارس هذه اللعبة في المنطقة الجنوبية. وتعني كلمة (دَنْ) أُدْنُ. أما كلمة سَكْبَه فهي اسم لزهرة برية صفراء طيبة الرائحة. ولعل الأمر تشبيه بتفتح الزهرة وانغلاقها. وهي لا تحتاج إلى أدوات، ولا يشترط فيها عدد معين من اللاعبين. وصفتها أن يجلس اللاعبون على شكل حلقة دائرية، ويمدون أيديهم إلى الأمام، بحيث تكون أيديهم جميعاً مقلوبة، ثم يرددون بصوت واحد «دَنْ سَكْبَه». ثم يرفعون أيديهم إلى أعلى ويبسطونها. واللاعب الذي يضع يده مختلفة عن المجموعة، كأن تكون يده مبسوطة والآخرون أيديهم مقلوبة أو العكس، يخرج من اللعبة. وهكذا حتى لا يبقى سوى لاعب واحد ويعد حينئذ هو الفائز.


دَنْ سَكْبَه

## الدنّانه

الدنّانه أو الدنان أو الدحروج أو الجنط من الألعاب الخاصة بالصبيان، والمعروفة في أغلب مناطق المملكة. ويلزم لأدائها توافر أدوات خاصة بها وهي: قضيب حديدي يثنى حتى يكون دائري الشكل، أو حافة (إطار) برميل، أو عجلة (جنط) دراجة هوائية (سيكل)، بعد نزع الإطار والأسياخ، وقد يُبقى في بعض الأحيان على الأسياخ، وعصا أو قضيب حديدي يتراوح طوله من خمسين سنتمتراً إلى متر واحد، حسب طول اللاعب. وعندما تُعد الدنانه من قضيب مثني، أو حافة برميل، فإنّ طرف العصا أو القضيب الحديدي يثبت في صفيحة من المعدن مثنية كعلبة صلصة أو جبن، أو يثنى طرف القضيب بشكل نصف دائري.

ويمارس اللعبة عادة الصبيان فقط، وليس لها عدد معين من اللاعبين. وكل من أراد أن يشارك من الموجودين في اللعب، فله ذلك ما دام بحوزته الأدوات اللازمة.

وليس هناك وقت محدد أو مكان معين لممارسة لعبة الدحروج أو الدنانه. ولكنها غالباً ما تؤدى بعد العصر، حين يكون الجو أكثر اعتدالاً في الحواري





والأماكـن المفتـوحة (البرحـات) بين المزارع.

وعندما تُعد الدنانه من عجلة دراجة هوائية (جنط سيكل)، فإن اللاعب يضع أحد طرفي العصا أو القضيب مماساً للعجلة بين حافتيها الخارجيتين، ويمسك الطرف الثاني بيده. ثم يدفع بالعجلة إلى الأمام، مع المحافظة على بقاء طرف العصا مماساً للعجلة. أما في حالة نزع أسياخ العجلة، فيمكن للاعب وضع قضـيب (سيخ) أو (سيم) وجعل أحد طرفيه في وسط العجلة (الجنط)، ومـن ثم يثني طـرفه حتى لا ينسل من العجلة، ويمسك بالطرف الآخر، وقد يثنـيه أيضاً، ثم يدفع بالـعجلة إلى الأمام. وأما عندمـا تكون الدنانه قضيباً مثنياً، أو إطار برميل، فإن اللاعب يضع حافة الدنانة وسط العلـبة المثنية الموجودة في طرف العصا أو الـقضيب، ثم يدفع بالعجلـة إلى الأمام، محافظاً على بـقاء حافة الدنانة داخل العلبة المثنية.

وقد تستخدم الدنانة كوسيلة للسباق، كأن يُـجري الصـبيان سـباقـاً بينـهم. فيحددون خطاً للبداية وآخر للنهاية، ومن يصل خط النهاية قبل زملائه يعد الفائز. وقد يتنافس الصبيان فيما بينهم على قيادة الدنانة بمهارة، فيضعون بعض الحواجـز الترابية والمنعطفات المفـاجئة. والماهر أو الفائز من الـلاعبين هو من يستطيع أن يجتاز هذه العقبات دون أن تقع دنانته، أو يفقد السيطرة عليها. ويجد الصبيان متعـة في قيادة الدنانـة أو اللعب بها، لدرجة أنـهم يصطحـبونها معهـم عند الذهاب لشراء الخبز مثلاً أو استدعاء أحد الجيران أو الأقارب، وما شابه ذلك.

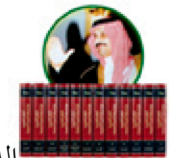
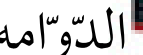
ولعبة الدنانة، تجسيد لمدى الرغبة في قيادة السيارة، حيث يرى الصبي أن قيادة السيارة أمر ممتع وعظيم (السليم ١٤٠٦ : ١٥١-١٥٥، ومصادر أخرى).

## دندن

(انظر شرعت)

## الدّهْدُوه

من الألعاب الجماعية المشهورة فـي بادية الشمـال. وسميت بالدّهْدُوه لأن اللعبة تقوم على دحرجة (دهدهة) حجارة من مرتفع. جاء في لسان العرب لابن منظور «دهدهت الحجارة ودهديـتها إذا دحرجتها... والدهدهة: قذفك بالحجارة من أعلى إلى أسفل دَحْرَجَةً». ففي هذه اللـعبة يصـعد صبـيٌ أحد المرتـفعات ويدحـرج حجـراً كبـيراً (يْدَهْـدهه)، ويحاول بقيـة اللاعبين إيقافه (عَكْشِـه) بواسطة غترهم. ومن يتمكن من إيقافه


يعد فائزاً، ويحق له أن يقوم بعملية الدحرجة.

واللعبة فيها شيء من الخشونة والمخاطرة. وتحتاج إلى قدر من الشجاعة والقوة، لأن عملية التصدي للحجر، وهو منحدر، ومحاولة إيقافه ليست أمراً سهلاً.

## الدّوّامه

من الألعاب المشهورة في أغلب مناطق المملكة. ولها أسماء عدة، من أشهرها (الدوامه). ومن أسمائها أيضاً (السِلْبُول) و(المِدَاويْم) و(المِعْوَل) و(الشّاعُور) و(المزويقه) وجمعها (مزاويق) وهذه تسميتها في بادية الحجاز، أما في الحاضرة فيسمونها (المدوان). وجدير بالذكر أن لعبة الدوامة من الألعاب القديمة جداً، وقد عرفها صبيان العرب في الجاهلية ومارسوها، كما سبقت الإشارة إلى ذلك.

والدوامة قطعة خشبية على شكل مخروط بحجم فنجان القهوة أو بيضة الدجاجة، يغرس في طرفها المدبب مسمار، بحيث يصبح طرفها الذي ترتكز عليه مدبباً جداً، ليسمح بدوران أسرع ولمدة أطول. كذلك يلزم لأدائها وجود خيط (مِرِّيرة) بطول متر تقريباً.

وصفة اللعبة أن يلف الصبي اللاعب الخيط على القطعة الخشبية، واضعاً طرف الخيط في الطرف المدبب ومتجهاً إلى أعلى القطعة الخشبية، مع إبقاء جزء من الخيط ولفه حول اليد. بعد ذلك يرمي اللاعب القطعة الخشبية على أرض صلبة ساحباً الخيط بسرعة مع الرمي. ويحرص أن يكون الطرف المدبب إلى أسفل عند الرمي، لتقع القطعة على الأرض مرتكزة على رأسها المدبب. ونتيجة لسحب الخيط وانطلاق القطعة بسرعة، فإنها تدور حول نفسها. وتعتمد سرعة الدوران، بدرجة كبيرة، على مدى إحكام لف الخيط حول القطعة وعلى سرعة وقوة السحب. ثم يضرب اللاعب الدوامة وهي في حالة الدوران بطرف الخيط ليزيد من سرعتها وشدة الصوت الصادر عن دورانها. ويحرص الصبي على إبقاء دوامته في حالة دوران لأطول مدة، وأن يكون لها صوت. فمن ظلت دوامته تدور لمدة أطول، مقارنة بدوامات بقية اللاعبين، يعد هو الفائز. وهذه اللعبة من الألعاب التي تمارس بشكل فردي أو جماعي، وقد تجري مجموعة من الصبيان، دون عدد محدد، مسابقات ومباريات فيما بينهم. وفي بعض المناطق







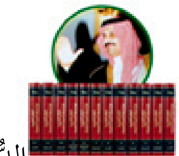
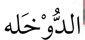
الدّوّامه

يلتقط اللاعب بسرعة وخفة الدوامه من على الأرض أثناء دورانها ويجعلها على باطن كفه بحيث تكمل دورانها على باطن الكف.

وفي بعض مناطق نجد تسمى (العجيه) وهي ما يلعب به الكبار، و(مغزل) وهو نوع خاص بالصغار. والعجيه مدورة بشكل هرمي، ويعتنى عناية خاصة بالمسمار الذي يثبت في أسفلها المدبب؛ لأن ذلك يزيد في ثباتها. وطريقة اللعب بالعجيه تتمثل في أن تحفر حفرة صغيرة في الأرض يوضع بداخلها بعض التراب، وترمى العجيه في أقرب نقطة ممكنة من الحفرة، لأنه ليس من المناسب أن تقع في وسط الحفرة مباشرة، والكاسب هو الذي يستطيع أن يدخلها الحفرة بأقل مجهود. ولإدخالها في الحفرة طريقتان:

إحداهما أن يدفعها اللاعب بحافة يده بضربة أشبه ما تكون بضربة السيف وتسمى ندّه، والأخرى إذا كانت قريبة من الحفرة ولا تحتاج إلى الدفع باليد فإنه يدخلها بنفخة من فمه.

ويحسب الأمر على أساس نفخة وندَّة، أو ندّة ونفختين أو ندتين ونفخة وهكذا. وبمجرد أن تدفع تدخل الحفرة يطبق عليها اللاعب بيده كي لا تنتق من داخل الحفرة، أي تخرج منها. وقد


تسهي العـجيه؛ أي تغرق في دورانها إلى الحد الذي يتصور معه أنها واقفة لا تدور.

أما المغزل فهو لعبة الصغار؛ لأنه لا يحتاج إلى كبير فن، ومع هذا فهو أول الطريق للاعب هذه اللعبة يتعلم فيه أصولها (الخويطر ١٤١١، ج٣: ٣٩-٤١).

وفي بعض المناطق تختلف الدوَّامه عن البلبول، فهي أصغر من البلبول حجماً، وتمتاز بأنها ملونة.

أما البلبول فهو نوعان:

الأول: يسمى الساهي وهو الذي إذا ركز في المريره على الأرض يظل يدور ويتمايل يمنةً ويسرة مثل الدوامة، ولا يُسمع له صوت غير وشيش خفيف ولا يتعدى مكانه.

الثاني: الخَريش أو البلابيل الخرشه، وتستعمل للمكاسر، حيث يتحدى الأولاد بعضهم بعضاً بها، وهي التي إذا ركزت في المريره تظل تحرث الأرض بعنف؛ نظراً لكونها أكبر حجماً من الدوامه ومن البلبول الساهي. كما أن الخريش يظل يصطفق من مكان إلى آخر، ويضرب البلابيل الأخرى التي بجانبه، وقد يكسر بعضها بعضاً (السويداء ١٤٠٣ : ٣٣٣-٣٣٤، ومصادر أخرى).

## الدُّوْخَله

من ألعاب الأطفال في القطيف، وتعرف في الهفوف بـ(الحِجِّيَه). وهي من الألعاب الموسمية الجماعية، وتؤدى خلال الأيام العشرة الأولى من شهر ذي الحجة. ولعل هذا هو السبب في تسميتها بـ(الحِجِّيه).

وصفتها أن يحضر الطفل، قبل دخول شهر ذي الحجة، إناء من خوص أو علبة مثقبة من أسفلها (الدُّوْخَلَه) أو (الحِجِّيه). وتملأ هذه الدوخلة (الإناء) برمل مخلوط بسماد، ثم تزرع فيها بذور كحب بطيخ أو طماطم أو برسيم أو غيره. وتسقى بالماء حتى تنبت البذور وتنمو وتخضر. فيبدأ الطفل في مباهاة أقرانه، ويجد في ذلك متعة وسروراً. ويبقى الطفل يتعهد دوخلته حتى يأتي يوم عيد الأضحى. فإذا تناول طعام الغداء، أخذ عظماً من بقايا الدجاج ودسه في تراب الدوخلة وحملها وخرج من البيت منتظراً رفاقه، حتى يمروا من جنب بيت أهله مرددين بعض الأهازيج. فإذا سمع صوتهم بدأ يردد معهم وهو في مكانه، حتى يصلوا إليه، ثم يلحق بهم حاملاً دوخلته بيد وواضعاً يده الأخرى على كتف أحد الصبيان، كما هو حال بقية رفاقه. وبعد اكتمال عددهم ينطلق





الأطفال في نهاية الأمر إلـى البحر، أو إحدى العيون، مرددين العبارات التالية بفرحة وسرور:

دوخـلـــتـي حـــجـي بـي
حــجـي بــي حــجـي بـي
إلــين يــجــي حــبـيـبـي
حــبـيـبـي حــبـيـبـي
حــبـيـبـي غـايـب مـكـه
مــــكـــــه مـــكــــه
ومـــكـــه المـــعـــمـــوره
المـــعـــمـــوره المـــعـــمـــوره
فـيـهـا الـسـلاسـل والـذهـب
والـــنـــوره والـــنـــوره

وبعضهم يضيف العبارات التالية:

عــــنـــدي طــويـــر لحـمـــر
واســـكـــره بـالـــســكـــر
ســكــر عـــلــى ســكـــر
وغـــضـــارتـــين صـيـــنـي
يـــارب تـــهـــديـــنـــي
واحـــج بــــيـــــت الله
واقــرا الـــفـــلافـيـــنـي
يـــامـــيـــقـــعـــة المحـــلـــب
خــلـيـنـي بـتـدحــلـب
بــدحــلـب فــي الـصـــواني
صـــوانـــي بـيـت خـــالـي
يــامــعـضـضـي لــهــلالـي



الدُّوْخَله





يـــاســلــــوقـــة الــــعــيـــــد

ودي أبـــيِّــــي ابـــعــيــــــد

وحــــجــــجـيـــــه وزوريـــــه

وجــيـــبــيـــه بــالـــســلامــــه

ســـلامـــــة الـــغـــنـــامـــــه

عـقب ذلـك، يـرمي كـل طـفل دوخلته، ويرفع يديـه إلى السماء طالباً أن يعيد الله الحجاج سالمين إلى أهلهم.

ثم يبدأون بترديد الأهزوجة التالية:

يازيـن بيـت قصدتـونه وحـجيتـون

وأنا المسكـين عنـي يوم قـضيـتون

حجاج بـيت الله ياما حـلى حجهـم

عـلى جـبل عـرفه نـاخت نـوقهـم

حجاج بـيت الله ياما حـلى حجهـم

سـاروا بـامـاان الله يـارب ردهـم

حـجاج بـيت الـله انـتو حـجيـتوا

وقـضيـتـوا فرض الله مـتـى تجونـا

حـجوا الحـجـاج وتميـدنـوا يابـوي

يــردك الله يــاقـــمــر بـيـــتـــنـا

بعـد ذلك يـنصرف الأطـفال إلى أحيائهم وبيوتهم مرددين بفرح وسرور:

رحـــنـــــا فـــي زرافـــــه

وجــــيـــــنـــا فـــي زرافـــــه

دعـــيــــنـــا تــــرد لــيــــنــا

ونــعـــيــش وايـــاك بـــســـعـــاده

واللعبة تـقليد من أطفال الفـلاحين لآبائهم، إذ يرونهم يعتنون بالنخل والزرع ويتعهدونه. وهي أيضاً تغرس في نفوسهم حب الفلاحة، وتعودهم العناية والاهتمام بالزرع والنخل، وتعدهم لمساعدة آبائهم ومشاركتهم في أعمال الفلاحة، مصدر رزقهم. وفيها تعظيم لشعيرة الحج، ودعاء لأهلهم بالـعودة سالمين (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٤٦-٢٤٩).

## دودَحَه يَامّ حْمَيْد

من ألعـاب الفتيات فـي الهفوف، بالمنطـقة الشرقية. وصـفتها أن تتحلـق الفتيات في دائرة (حلقة) وهن واقـفات ثم يرددن:

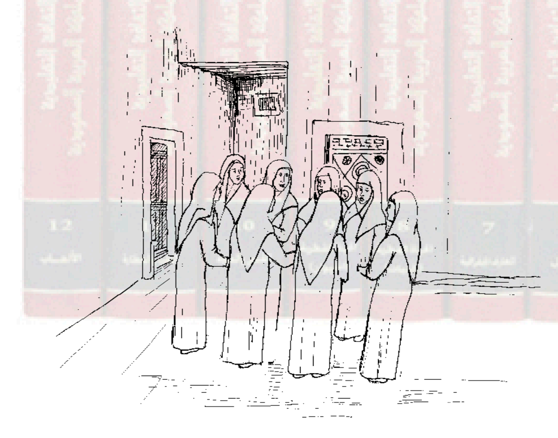
الــدودحـــه يـــام حـــمـــيـــد

وامـــك جـــابـــت ولـــيـــد

وســـمـتـــه عـــبـــدالـرحـــمـــن

عـــبــدالــرحـــمـــن ذبـح تـيـســـه

ولا رش المـــرق عـــيــــشـــه



دودَحَه يَامّ حْمَيْد







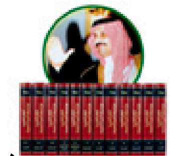
الدّوْسريَّه

## الدّوْسريَّه

الدوسرية من الألعاب الجماعية. ولعل سبب تسميتها بهذا الاسم يعود إلى كلمة «دوسرية» التي تقال إشارة لبدء اللعبة. وتحتاج اللعبة إلى مكان فسيح، يمكن اللاعبين من تكوين دائرة. بعد ذلك يقول أحدهم «دوسرية» ويقول آخر «خمسة عشر». وبذلك يبدأ العد من واحد إلى خمسة عشر، ومن يقع عليه العدد خمسة عشر تكون مهمته مطاردة اللاعبين، ومن يمسكه منهم يصبح من أعوانه ليساعده في الإمساك ببقية اللاعبين. وهكذا تمضي اللعبة حتى يتم القبض على بقية اللاعبين. فإذا تم ذلك تبدأ اللعبة من جديد، ويعين شخص آخر ليتولى عملية المطاردة، وهكذا (عفيفي ١٤١٢ : ٧٤).

## دِيْج ودِيايه

تمارس هذه اللعبة في القطيف، وتعني ديك ودجاجة. وأهل القطيف يجعلون الكاف غالباً صوتاً بين الجيم والكاف في مثل ديك، ويجعلون الجيم ياء في مثل دجاجة. كما تمارس اللعبة في نواحٍ عديدة من المنطقة الشرقية، وبعض دول الخليج العربي كالإمارات





والكويت. وهي من ألعاب الصبيان التي تعتمد على القدرة على الغوص، والبقاء تحت الماء، وإجادة السباحة، والسرعة في الماء. وصفة اللعبة أن يبدأ أحد اللاعبين بضرب الماء بشدة، ثم يضم يديه إلى صدره حتى يشكل الماء شبه دائرة. بعد ذلك يأتي لاعب آخر ويضرب بإصبعه الوسطى في تلك الدائرة بقوة، فإذا أحدثت صوتاً قالوا «ديج» وذلك كناية عن القوة والرجولة، أما إذا لم تحدث صوتاً قالوا «دايه» وذلك كناية عن الضعف. ويكون على اللاعب (الدجاجه) مطاردة الآخرين. فيبدأ اللاعبون بالتفرق داخل الماء، وعليه مطاردتهم والإمساك بهم، ومن يمسك به يخرج من اللعبة. وقد حصل في اللعبة بعض التطوير، إذ أضافوا إلى قانونها أن اللاعب الذي يتم الإمساك به ينضم إلى اللاعب الذي يطارد اللاعبين. وهكذا يستمر اللعب حتى لا يبقى سوى لاعب واحد يعد فائزاً.

ويتضح من هذه اللعبة أنها تساعد الصبيان في المجتمعات البحرية التي تعيش على شواطئ البحار على إجادة الغطس والعوم في جو من التحدي والإثارة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠١، ومصادر أخرى).

**دير كح**

(انظر الرومح)








## الذهب واللصين

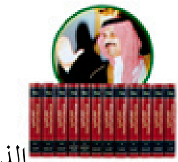
تعتمد هذه اللعبة على الملاحظة، ذلك أن الذي يؤديها يــبدأ بتعيين خمس قطــع بحجم نوى التمر، ويقول هذه خمس قطع ذهبية، ويضع قــطعتين من جنس القطع الخمس ويطلق عليهما سارقين، ثم يضع في كل يد من يديه قطعة ويدعوها لصاً، ثم يبدأ كــل لص بالتقاط قــطعة ذهبية، فيكون حظ أحدهما قطعتين والآخر ثلاث قطع. ثم يقول للمشــاهدين إن السارقين ندما على فعلــتهما وأعادا القطع الذهبية فيبدأ بإسقاط القطع من يديه بالطريقة التي رفعها بها، وذلك بأن يبدأ بإسقاط القطعة الأولى من اليد التي بها قطعتان، والقطعة الثانية من الــيد التي بها ثلاث قطع، ثم يلقي القطعة الثالثة من اليد الأولى وهكذا حتى يسقط القطع الذهبية الخمس، وتصبح إحدى يديه فارغة والأخرى بها قطعتان، ثم يقول للــمشاهدين إن السارقين عــدلا عن ندمهما واستعادا الــقطع مرة أخرى، قطعة قطعــة، ولكن الذي يلتقط القطعة الأولى هي اليد التي بها قطعتان حتى إذا تم التقاط القــطع الخمس وأصبح في يد خمس قطع وفي الأخرى قطعتان، يقول للمشاهدين وجاء صاحب المال فلم يجده وطلب ربه أن يفضح السارقين ويــرد إليه ماله على حدة والسارقين على حدة.

ثم ينفخ في ذراعه ويفتح يديه فإذا بالقطع الخمس في يد واللصّيْن في اليد الأخرى. ولا يستطيع معرفة اللعــبة إلا الذي تابع حركة التقاط وإلقاء القطع السبع التي هي من جنس واحد.

ويمكــن أداء اللعــبة عــلى مســاحة ٣٠سم × ٢٠سم.

## ذِيْب الألوان

يعود سبب التسمية إلى أن اللاعبين يختارون أحدهم ليكون ذئبــاً، أما بقية





اللاعبين فيعطون أنفسهم أسماء معينة حسب الألوان. وهي من ألعاب الصغار فيما دون سن العاشرة. وقد تلعب أحياناً مشتركة، وأحياناً من قبل الذكور وحدهم أو الإناث وحدهن. وصفة اللعبة أن يختار اللاعبون أحدهم ليقوم بدور الذئب، كما يحددون مكاناً معيناً يكون مأمناً (مداً). ثم يطلبون من الذئب الابتعاد حتى لا يسمعهم. فيطلق كل لاعب على نفسه اسماً حسب الألوان، كأن يكون اسم أحدهم أحمر، والآخر أخضر، وثالث أصفر، وهكذا. بعد ذلك يأتي الذئب وينادي «أريد ازرق» مثلاً، فإن كان اللون غير موجود قال اللاعبون كلهم «أزرق ما فيه» فينادي ثانية «أريد بني» مثلاً، فيردون «بني ما فيه». فيقول «أريد احمر» مثلاً، فيخرج من اسمه أحمر ويهرب باتجاه المد. فإن أمسك الذئب به قبل أن يصل المد، عدت نقطة للذئب، ويتبادلون المراكز. أما إن لم يستطع الذئب إمساك اللاعب ووصل اللاعب إلى المد، عُدّ اللاعب فائزاً. ويبدأ الذئب في المناداة من جديد على لون آخر. وفي قانون اللعبة أن للذئب ثلاثة خيارات فقط، فإن استطاع تحديد لون من الألوان الموجودة، عُدّ فائزاً، وإلا عُدّ مهزوماً، وخرج من اللعب ليحل محله لاعب آخر. ولهذا السبب يتفنن الصغار في اختيار الألوان الأكثر غموضاً، مثل بنفسجي، زهري، إلخ، حتى لا يستطيع الذئب معرفتها. ويتضح أن اللعبة تعرف الصغار على الألوان وأنواعها.

**الذيب والغنم**

(انظر يابونا جانا الذيب)





## راعي الذلول

(انظر أم الزاكي)

## رجلي ضالع

(انظر يابونا جانا الذيب)

## رحى الجنّ

جسم مخروطي من الطين المجفف في قمته شوكة نخلة. تتوازن على الشوكة كرتان من الطين المجفف، تصل بينهما شريحة من سعف النخـل. ويُلعب بها بدفع إحدى الكرتين أفقياً برفق حتى تدور الكرتان.



رحى الجنّ

## الرّديْحَه

(انظر المرتمه)

## الرَّزّه

من ألعاب الصبيان التي تمارس فـي النهـار، وهي من الألعاب الجـماعية. ولعل سبب تسمية اللعبة بالرزة يعود إلى الفعـل رزَّ، الذي يعـني غــرز الشيء -عصا أو نحوها- وتثبيته على الأرض. جاء فِي القاموس المحيط «رزت الجرادة تَرُزّ وترِزّ، أي غرزت ذنبها في الأرض لتــبيض، ورز الشــيء في الشيء، أي أثبته.

تبدأ اللـعبة بانقســام اللاعبين إلى فريقين متساويين في العــدد. ثم تجرى

القرعة ليبدأ الفريق الذي تقع عليه القرعة اللعب. ويطلق على هذا الفريق اللعيبه، ويسمى الفريق الثاني الكزّازه. يضع فريق الكزّازَة عِصيّاً بعدد لاعبيه، طول العصا متر تقريبا، ويغرزونها على مسافة يتفق عليها، وهي تبعد حوالي عشرين متراً عن فريق اللعيبة. بعد ذلك يقذف أحد لاعبي فريق اللعيبة العصي المغروزة بعصا معه، فإن أصابها جميعاً يكسب فريقه الجولة وتحسب له نقطة، ويحق لهم أن يعيدوا الكرّة ليزيدوا من نقاطهم. وإذا حدث أن أصاب واحدة أو اثنتين من العصي، فإنه يسمح لفريق اللعيبة بمواصلة اللعب ما دام يصيب، والعصا التي تسقط لا تغرز مرة ثانية. أما إذا لم يتمكن لاعبو فريق اللعيبة من إصابة أي عصا فإن الفريق يخسر. وتتبادل الأدوار فيأخذ اللعيبة دور الكزّازَة على حين يأخذ الكزّازَة دور اللعيبة (القويعي ١٤٠٢: ٧٦).

## الرَّقش

من ألعاب الرمي والتصويب التي يمارسها الذكور ممن تجاوزوا سن الثانية عشرة. وتمارس اللعبة في ميدان فسيح، ويشترك في مزاولتها لاعبان فقط، يقومان بنصب علامة معينة، كصخرة متوسطة الحجم، في مكان بارز، وإحضار عصوين إحداهما غليظة، بطول ثمانين سنتيمترا، والأخرى قصيرة، بطول عشرة سنتمترات، وتسمى (الحارب). ثم يجريان القرعة لتعيين أيهما يقوم بدور القاذف للحارب، وأيهما يقوم بدور الحارس الذي يحرس العلامة خشية إصابتها بالحارب. وبعد تحديد ذلك يقف الحارس على مقربة من العلامة والعصا الغليظة في يده، في حين يبتعد اللاعب الآخر نحو ثلاثين متراً عن العلامة، ويقف وبيده الحارب.

وتبدأ اللعبة بأن يقوم اللاعب الذي بيده الحارب بقذفه نحو العلامة لإصابتها به، ويقوم الحارس بصد الحارب بالعصا الغليظة. فإن أصاب الحارب العلامة، تبادل اللاعبان الأدوار. أما إذا نجح الحارس في صد الحارب بعصاه فإنه يقيس المسافة بين العلامة وبين مكان سقوط الحارب، ويعد طول المسافة بالأقدام أو



الرَّقش





بالفشخه، بمثابة نقاط تم تسجيلها له. ثم تعاد اللعبة من جديد مع احتفاظ كل لاعب بدوره، وهكذا. وفي ختام اللعبة يتم حصر عدد النقاط التي سجلها كل لاعب على الآخر، والفائز من تمكن من تسجيل عدد أكبر من النقاط (التيمائي ١٤١١ : ١٣٠، ومصادر أخرى).

## الرمايه

(انظر التصويب)

## الرَّمْح

من ألعاب الصبيان الجماعية التي تتطلب قدراً من القوة والغلظة. وهي تنطوي على بعض الخطورة، لأنها تقوم على الركل بالرجل (الرَّمْح)، لذا فإن أغلب ممارسيها من الصبيان الأقوياء.

تتم اللعبة بين فريقين متساويين في العدد، مع عدم التقيد بحد معين. فقد يكون كل فريق مكوناً من لاعب واحد فقط وقد يكون من عدة لاعبين. وتستخدم في اللعبة الأرجل (الأقدام) فقط. وإذا كان هناك صغار في السن من ضمن اللاعبين، فإنه يمنع ضربهم (رمحهم) بقوة، وإنما يُسمح بضربهم بخفة أو ما يسمى في اصطلاح اللعبة (طقهم شحم). في أثناء اللعب (المرامح) يردد اللاعبون بعض الأهازيج التي تبعث الحماس، مثل:

«حاميه ما تبردين، كود ولد الشبرتين».



الرَّمْح





وكذلـك «عطه عرقـوب الشاوي، حتى يتوب وياوي».

ويستمر المرامح والركل بين الفريقين، حتى يتعب اللاعبون ويشعرون بالإجهاد والإرهاق. فيأخذون قسطاً من الراحة، ثم تستأنف اللعبة. أما إذا انسحب أحد الفريقين أو بعـض أعضائه، بحيث لم يَعُد هناك تكافـؤ في العدد، فإن اللعبة تنتهي. والمهزوم هو الفريـق المنسحب، أو الذي فقد بعض أفراده. وتكاد اللعبة تشبـه لعبة الجودو فـي العصر الحاضـر (القويعي ١٤٠٢: ٥٥-٥٦).

## الرَّمْحه

من ألعاب الصبيان الجماعية المشهورة في بادية الشـمال، وتسمى هناك أيضاً (الرِّمْحي). وسميـت الرَّمْحه نسبة إلى الرَّمح، وهو الرفس أو الركل بالرجل، حيث تقوم الـلعبة على هذا الأساس. وصفة اللعبة أن يصطف الصبيان صفين، ثـم يمسـك لاعبـو كل صـف بأيـدي بعضهم، واقفين في أماكنهم. بعد ذلك يتقدم كل صف نحو الصف الآخر لرفسه (يرمحونهـم)، حتى يتدحرج جزء من الصف. وتسـتمر اللعبـة هكذا إلى أن تصبح بطون كثير من اللاعبين سوداً وزرقاً نتيجة للرفس. ويحاول اللاعبون المقاومة والبقاء في الصف ما داموا قادرين على تحمل الألم.

ومن هنا فالرَّمْحه من الألعاب التي فيها خشونة، وتعتمد على القوة والقدرة على التحمـل. ولعلها انعكاس لطبيعـة حياة البادية في الماضي، حين كانت الحياة قاسية وصعـبة والمنازعات والخصومات كثيرة. كما أنها اختبار وتدريب للصبي علـى هذا الـنمـط من الحيـاة البـيئـية والاجتماعية.

## الرِّمْحي

(انظر الرمحه)

## رَمْي الطّابه

من الألعاب التي يمارسها الذكور ممن تجاوزوا سن العاشرة. وتمارس هذه اللعبة نهاراً. والطابـه اسم من أسماء الكرة، وهي قطع مـن الثياب الباليـة تلف لفاً قوياً بشكل كروي يجعلها تتدحرج نحو الحفرة بسهولة.

يمارس لعبة الطابة لاعبان اثنان فقط، يقوم أحدهما بدور الرامي والآخر بدور المدافع وذلك بالتناوب. يحضران طابة، وعصا مقوسة الرأس من جريد النخيل أو من شجر الأثل أو السمر ونحو ذلك، لتكون بمـثابة المضرب الذي يستـخدمه





المدافع للتصدي للطابة. ثم يحفران حفرة صغيرة فوهتها أكبر بقليل من حجم الكرة، بالقدر الذي يسمح للطابة بالسقوط فيها بعد قذفها من اللاعب إن هو أحسن التسديد. وبعد تجهيز تلك الأشياء يقف اللاعب الذي يؤدي دور المدافع حول الحفرة وبيده المضرب. أما اللاعب الذي يؤدي دور الرامي، فيمسك بالطابة ويبعد عن الحفرة بمسافة خمسين متراً تقريبا. ويبدأ اللعب بأن يمسك الرامي الطابة بإحدى يديه ثم يرميها نحو الحفرة قاصداً إدخالها فيها، ويحاول اللاعب صاحب المضرب التصدي للطابة كي لا تدخل في الحفرة. فإن دخلت الطابة في الحفرة تحتسب للرامي نقطة. ثم يتبادلان الدور ليقوم الرامي بدور المدافع، والمدافع بدور الرامي. والفائز هو من يستطيع تسجيل نقاط أكثر على منافسه.

وهذه الكرة (الطابه) بحجم كرة التنس، تصنعها الأمهات، أو يصنعها الأولاد أنفسهم. وهي لا تقفز بعيداً ولا تتدحرج على نحو تدحرج الكرة التي نعرفها اليوم. وقد تقتصر طريقة اللعب بها -أحياناً- على محاولة إصابة هدف معين، وأحياناً تلعب بقذفها إلى جدار، أو نحوه، وتلقّيها وهي مرتدة وإعادتها



رَمْي الطّابه

مرة أخرى إلى الجدار (المقوشي ١٤٠٨ : ٨١، ومصادر أخرى).

## الرّوزه

من ألعاب الصبيان والكبار في الطائف. وتعتمد هذه اللعبة على قدرة التحمل. وصفتها أن يعمد الصبيان إلى حجر يكون ثقيلاً، نوعاً ما، ومن يستطع رفع الحجر مرة واحدة حتى رأسه، أو يتمكن من رفعه والسير به إلى مكان محدد بينهم، يكن فائزاً. ويذكر السالمي أنه كان لثقيف روزتان إحداهما على طريق مكة الطائف (للجَمَّالة). وتتمثل في حجر كبير أملس يقوم الجَمَّالة القادمون من مكة إلى الطائف بحمله من مكانه على رؤوسهم لعدة أمتار (حسب طاقتهم)، ثم يضعونه محاولين تقريبه من الطائف قدر الإمكان. فإذا أتى الذاهبون من الطائف إلى مكة، فعلوا الشيء نفسه محاولين إبعاد الحجر

وتقريبه من مكة قدر الإمكان. ويتنافسون في ذلك ويتحدثون به في مجالسهم. أما الروزة الأخرى فهي بين الطائف وبني سالم، ومكانها في الرُّدَّف. فإذا وصل الجَمَّالَة عندها توقفوا وتجمعوا حولها، يتبارون. كل يحاول أن يقذف بها بعيداً في استعراض لقوته، حتى إن بعضهم ليقذف بها من فوق رقبة الجمل.

وهذه اللعبة، كما بينّا، من الألعاب القديمة جداً، وكانت تسمى الربْع، أو الرّبَيْعَة. وهي رياضة رفع الأثقال المشهورة اليوم في المنافسات الدولية (السالمي ١٤١٠ : ٣١٦).

## الرّومَح

من ألعاب الصبيان وتسمى (جودّ امك)، وتسمى (دِيْر كَح) في بعض المناطق وتشبه لعبة كلب رشيد الآتي ذكرها. وتتطلب ممارستها توافر أرض لينة، كساحل البحر أو أرض رملية. تبدأ اللعبة بحفر حفرة في الأرض، تدفن فيها عصا مربوط بها حبل، بحيث يكون جزء من الحبل خارج الحفرة. بعد ذلك تجرى القرعة. ويمسك من تقع عليه القرعة طرف الحبل الخارج من الحفرة. بعد ذلك يرمي بقية اللاعبين غترهم فوق الحفرة، بحيث تكون تحت الحبل. فيبدأ اللاعب



الرّومَح

المسك بالحبل الدوران في حدود مدى الحبل، محاولاً حماية الغتر وحراستها من أن يصل إليها بقية اللاعبين، أو يتمكنوا من أخذها. ويُمنع هذا الحارس من استخدام يديه، ولكن له حق في الرفس بالأرجل لإبعاد اللاعبين، ومنعهم من الوصول إلى الغتر. من جانب آخر يحاول بقية اللاعبين أخذ الغتر أو إبعادها عن الحفرة، بشرط ألا يأخذ كل لاعب أكثر من غترة واحدة.

فإذا تمكن اللاعبون من أخذ الغتر، ولم يتمكن الحارس من لمسهم، فإنهم يضربونه. وهو في أثناء ذلك يحاول أن يلمس أحدهم أو يرفسه من دون أن يترك الحبل. فإذا تمكن من لمس أحدهم أو رفسه، فإن اللاعب الملموس يحل محل الحارس الذي كان يقوم بحماية الغتر (مفضي ١٤٠٨ : ٨٧، وآل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٧٧-١٧٨).






## زانه زانه

(انظر أم الزاكي)

## الزبيْرات

(انظر الغبيان)

## زحْلُوقة العين

من ألعاب الصبيان. وتمارس غالباً في المناطق ذات المياه الغزيرة. والزحلوقة مأخوذة من الزحلقة التي تعني تزلج الصبيان من فوق إلى أسفل. وكانت اللعبة معروفة لدى العرب منذ القدم، وقد ذكرها امرؤ القيس في شعره:

لمن زحلوقة زُلُّ بها العينان تنهلُّ

ينادي الآخرَ الأُول ألا طلوا ألا حلوا

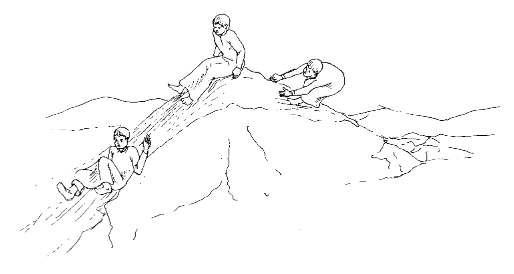
وكانت تسمى أيضاً زَحْلُوكَة. ويمارس الصبيان الزحلقة على حواف بعض العيون التي بها منحدرات يسهل التزحلق فيها. فيندفع اللاعب من غير خوف من المكان المنحدر من أعلى العين إلى أسفلها. أما اللاعبون الصغار فيكتفون بالجلوس على الحافة العليا من المنحدر بدلاً من أعلى العين، ويدفعون بأنفسهم على المكان الأملس، ليصلوا إلى أسفل العين، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٣-٢٠٤).

## زِحْلِيْقَه

من الألعاب التي يمارسها كلا الجنسين في المناطق التي تتوافر بها الأحجار الملساء والتربة الرملية. فيتسابق الأطفال في التزحلق من أعلى إلى أسفل الصخرة الملساء. ففي مدينة الطائف، على سبيل المثال، توجد صخرة ملساء مشهورة في منطقة تقع على طريق القيم يسمونها (الزحليقه) يقول الشاعر الشعبي:





زِحْلَيْقَه

فـي طــريـق الــقـيـم صــخـره
لــلــقــمــاري حــظ فــيــهــا

وهي معروفة لدى معظم أطفال الطائف، حيث يذهبون إلى هناك مع ذويهم، ويمضون أوقاتاً ممتعة في التزحلق على تلك الصخرة.

وقد طورت هذه اللعبة الآن، فصنعت زحاليق متنوعة من الصفائح المعدنية، وانتشر استخدامها. فقلّ أن تجد مكاناً أو ساحة أو متنزهاً أو حديقة تحتوي على ألعاب إلا وتكون الزحليقة من بينها. ولشعبيتها يوجد من الأُسر في الوقت الحاضر من يقتنيها ويضعها في أفنية المنازل ليلعب بها الأطفال (السالمي ١٤١٠: ٣١٧).

## الزقطه

(انظر الصقلة)

## الزَّقْفَه

يمارس لعبة الزقفه الشباب في المنطقة الجنوبية، خاصة بين العصر والمغرب في فصل الربيع. جاء في القاموس المحيط «الزُّقفة بالضم: اللقمة. وما ازدقفتها بيدك، أي: أخذتها، وتـزقَّفه: استلبه بسرعة، كازدقفه. والزقف: التلقف كالتزقف». ومن هنا أتت تسمية اللعبة، إذ إنها تعتمد على رمي كرة من القماش إلى أعلى، وتلقفها أو إمساكها عند النزول. وتتطلب ممارسة اللعبة توافر الزقفه، وهي كرة مصنوعة من القماش، إذ يلف القماش بإحكام ويربط أو يخاط حتى لا ينفك، ويبلغ قطر الكرة تقريباً ما بين خمسة إلى ثمانية سنتمترات تقريبا.

تبدأ اللعبة برمي صاحب الكرة الزقفه، إلى أعلى (زقفها) قائلاً «زقف من حبها التقف». عندئذ يحاول بقية اللاعبين أن يلقفوها، أي يمسكوها قبل أن تقع على الأرض. فإذا سقطت الزقفه على الأرض، فإن من قذفها يأخذها ويرمي بها من يشاء. وعادة يرمي بها أقرب اللاعبين إليه. وفي الوقت نفسه عندما يرى بقية اللاعبين أن الزقفة سقطت على الأرض، فإنهم ينفضون من حول صاحبها بسرعة حتى يتجنبوا أن يضربوا بها. أما إذا أمسك بالزقفة أحد اللاعبين، فإنه يرميها إلى أعلى (يزقفها)، ويحاول بقية اللاعبين إمساكها





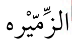
قبل أن تقع على الأرض، وهكذا. وفي بعض الأحيان يعمد صاحب الزقفة إلى وضع قطعة حجر بداخلها، أي يلف القماش على حصاة، لتكون الضربة أشد إيلاماً. كما قد يحاول اللاعب، في بعض الأحيان، رمي لاعب معين لثأر قد يكون بينهما. ولكن اللعبة لا تسمح بالتكتل على لاعب معين (ابن علي ١٤١٠: ٦٦-٦٧).

## الزَّقْوَه

لعبة الزقوه أو حَامي الشاه من الألعاب المشهورة في منطقة جازان. تؤدى هذه اللعبة في المساء غالباً في أي مكان فسيح. وتقوم اللعبة على المطاردة والجري، ويلزم لأدائها فريقان؛ كل فريق قوامه من ثلاثة إلى ستة لاعبين، ولكل فريق رئيس يسمى الشيخ.

يُرسم أو يُخط مستطيل على الأرض بطول مائة وأربعين متراً وعرض خمسين متراً. ثم يقسم طوله إلى قسمين متساويين، أي يصبح هناك مستطيلان متلاصقان، طول كل منهما سبعون متراً وعرضه خمسون متراً. بعد ذلك تجرى القرعة بين رئيسي الفريقين، ومن تقع عليه القرعة يبدأ اللعب. يقف الفريق الذي وقعت عليه القرعة (الفريق الأول) على خط بداية الملعب، على حين يقف الفريق الثاني على خط منتصف الملعب. ثم يقول رئيس الفريق الأول «جك الزقوه»، فيرد رئيس الفريق الثاني بقوله «ما فيها؟»، فيرد رئيس الفريق الأول «فيها زبيب أخضر». عندئذ يقول رئيس الفريق الثاني «هاتيها». فيرسل رئيس الفريق الأول أحد أفراد فريقه، وفي الوقت نفسه يعين رئيس الفريق الثاني لاعباً من فريقه ليتولى الإمساك باللاعب المرسل من الفريق الأول. وتبدأ المراوغة والمطاردة بين اللاعبين. فلاعب الفريق الأول يحاول أن يصل إلى نهاية الملعب، على حين يحاول لاعب الفريق الثاني الإمساك به ومنعه من تحقيق ذلك. ويقف رئيس الفريق الثاني ومعه عصا عند خط النهاية، محاولاً حماية الشاه أو الدفاع عنها.

فإذا تمكن لاعب الفريق الأول من الوصول إلى خط النهاية، تحتسب نقطة لفريقه. أما إذا أمسك به لاعب الفريق الثاني، أو عاد إلى خط البداية فإنه تحسب على فريقه نقطة، وتحتسب نقطة للفريق الثاني. وهكذا تستمر اللعبة حتى ينتهي إرسال جميع أفراد الفريق الأول. ثم تستبدل المراكز، بحيث يكون الفريق الثاني هو الذي يرسل، والفريق الأول هو الذي يستقبل ويقوم بالدفاع عن الشاة أو



حمايتها. وفي نهاية اللعبة تحسب النقاط، والفريق الفائز هو الحاصل على نقاط أكثر (الميمان ١٤٠٣ : ٣٧-٣٨).

## الزِّمّيْره

الزِّمّيْره أو الصِّفّيْره أو التضبيح، لعبة فيها نوع من المهارة، إذ يقوم الشاب أو الصبي بإدخال طرفي الإبهام والسبابة في الفم على هيئة دائرة تكون تحت اللسان، وينفخ بقوة، فيصدر عن ذلك صفير قوي. وتمارس هذه اللعبة بطرق أخرى، كأن ينفخ اللاعب بين أسنانه الأمامية مع فردها على شكل ابتسامة، أو بالنفخ من فتحة الفم بعد تكويرها على شكل دائرة. وقد يدخل اللاعب أطراف أصابع يديه السبابة والوسطى من جانبي فمه ثم يقوم بعملية النفخ.

ومثل لعبة الزميره لعبة التَّضْبِيْح وهي تتمثل في أن يجمع الصبي يديه جاعلاً في راحتيه وأصابعه هيئة حفرة بحيث تكون أصابع اليد اليسرى وراحتها على ظهر راحة اليد اليمنى وأصابعها، مع تفريق الإصبع السبابة عن الوسطى لجعل هذا التجميع بوقاً فتحته انفراج السبابة عن الوسطى في اليد اليمنى، ويدخل اللاعب ذقنه إلى شفتيه في هذا البوق ثم يبدأ بالنفخ بطريقة خاصة حتى إذا دخل الهواء في هذا البوق صار صوته أضخم من الزميره، وقد يحرك اللاعب خنصر وبنصر اليد اليسرى من أسفل البوق ليحدث صوتاً مميزاً قوياً أشبه ما يكون بصوت ضبح الخيل، ولكل لاعب طريقته في تشكيل نغمات ذلك الصوت.

ويجد الصبيان في ذلك الصفير نوعاً من التسلية، كما أنهم يستفيدون منه في مناداة بعضهم. بالإضافة إلى أن الرعاة يستخدمونه وسيلة لإعادة الأغنام، حيث يدربونها على العودة إليهم إذا سمعت الصفير (السالمي ١٤١٠ : ٢٨٧، ومصادر أخرى).

## الزنبور

(انظر الدوامه)

## زيزا عمود

(انظر أم الزاكي)

## الزيزاء أو الزيزات

(انظر أم الزاكي)






## السّاري

السّاري أو كِزْ من ألعاب الصبيـان وصغار الشباب فـي المنطقة الجنوبية، وفي الحجاز تسمى (الطيري). وتلعب في الليل، حيث يوفر الظلام ستراً يمكّن اللاعبين من التخفي. ويلزم لأدائها عدد معين من الـلاعبين في حدود خمسـة إلى سبعة.

تجرى الـقرعـة، ومن يقـع عليـه الاختيار يجلس ويغطي عينيه، بحيث لا يرى بقية اللاعبين. ثـم يُخفي بقية اللاعبين أنفسهم حول المكان الذي اتفقوا مسبقاً على أنه ميدان اللعبة. وبعد اكتمال تخفيهم، ينادي أحدهم «سرى» إيذاناً للآعب الجالس بأنه يمكـنه الآن كشف الغطاء عن عينيه، والسعي للعثور على بقية اللاعـبين. فمن يجده منهـم فإنه يقول له «كِزْ» أي الزم مكانك فـقد تم العثور عليك. ويستمر في البحث عن بقية اللاعبين حتى يجدهم جميعاً. فإذا نجح في ذلك، انتقل الدور إلى لاعب آخر وهكذا.

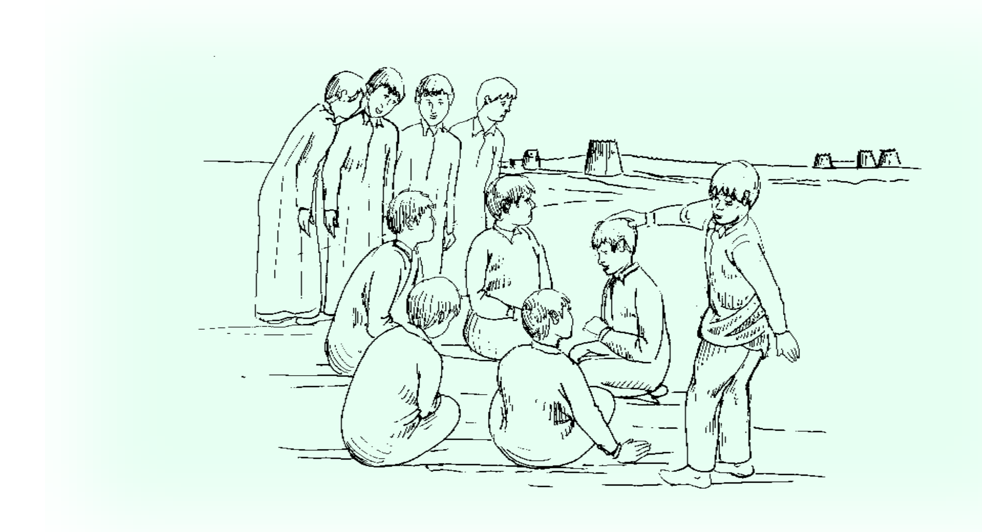
وتعتمد اللعبة، بدرجة كبيرة، على فطنة اللاعب وفراسته، إذ يستطيع التنبؤ بالأماكن الـتي يحتمل أن تـكون مخبأ للاعبين دون غيرها.

## ساري

من ألعاب الصـبيان في القصيم، وهي شبيهة بعض الشيء بـلعبة (طاق طاق طاقيه) التي سيرد ذكرها لاحقاً، إلا أنها تختلف عنها في بعض الأحكام المتعلقة بقانون اللعبة. وصفة اللعبة أن ينقسم اللاعبون إلى فـريقين متساويين في العدد، ثـم تجرى القرعة بينـهما، والذي يـفوز بالـقرعة يـبدأ اللـعب. فيجلس الفريق الثاني على الأرض على شكل دائرة، ليدور أحد أعضاء الفريق







ساري

الأول حولهم وهم جلوس على الأرض. ويستمر في الدوران حتى يتحين الفرصة ليضرب أحدهم، ثم يفر إلى المكان الذي اتفق عليه الفريقان ليكون مقر الأمان، ويسمونه المدعى. فإن استطاع الوصول إليه قبل أن يمسكوا به، فإنه يكسب نقطة لفريقه. أما إن أمسكوا به، فإنه يخسر، ويفقد فريقه نقطة وحقه في اللعب. فتتبادل الأدوار ليجلس الفريق الأول على الأرض ليبدأ الفريق الآخر اللعب، وهكذا (القويعي ١٤٠٢: ٥٢).

## ساسك يارماده

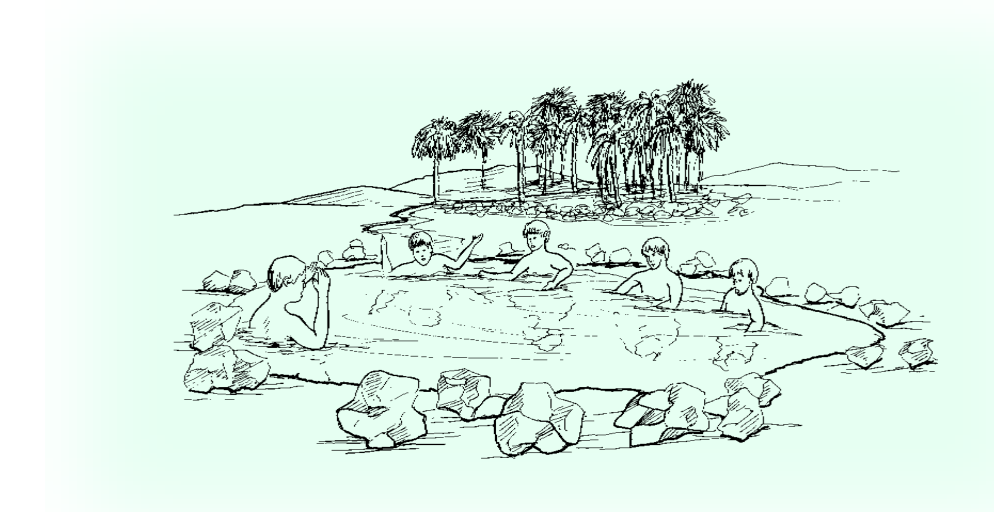
(انظر من هذا بابه)

## السباحه

ويطلقون عليها في منطقة الباحة اسم (الشراعه) وهي من الألعاب المنتشرة على نطاق واسع. وفي الماضي القريب لم تكن البرك وصالات السباحة المعروفة اليوم متوافرة، لذلك كان شباب الأجيال السابقة يمارسون أنواعاً من السباحة في العيون والآبار والغدران التي تتكون بعد نزول المطر، والمناحي عند امتلائها بالسيول. إضافة إلى شواطئ البحار، لمن يسكنون بالقرب من البحر. ومن الطرق التي كانت تتبع في تدريب المبتدئين على السباحة، خاصة في المناطق التي لا تتوافر بها إلا الآبار والغدران، أن توضع على سطح الماء





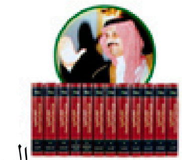


السّباحه

حزمة من كرب النخل أو قربة منفوخة، أو جالــون، ونحو ذلــك من الأشيــاء الخفيفة، ليتشبث بها اللاعب أو تربط على ظهره، لتساعده على الطفو، وتقلل احتمالات الغوص في الماء أو الغرق، وقد يستخدم لــذلك حبل يربط جسم المتدرب عــلى الغطس بــأحد طرفيه، ويمســك شخــص يكــون خارج المــاء بالطرف الآخــر للحبل ليرخيــه حيناً، ويجذبه إليه حيناً آخــر. فيعطي بذلك المتدرب فرصة للاعتماد على حركات يديه ورجليه في عملية الطفو على سطح الماء. إضافة إلى أنّ التدريب يكون في حضور أحد الأشخاص الذين يجيدون السباحة، حتى يتمكن من النجدة فيما لو دعت الحاجة إلى ذلك، والكبير منهم يعلم الصغير السباحة.

وقد ينزلون إلى البئر عن طريق التدلي بالحبــال، أو عن طريق الاســتفادة من الفراغات بين أحجار الطي الذي يجدون فيه أماكــن لأصابع أقدامهم وأيديــهم. ويأتي وقت يكون فيــه النزول إلى البئر سهلاً على من يجيد السباحة، فهو يرمي جسمه من الكافّه أو الجوبه، وهي حافة البئر. وبــعضهم ينزل مــستقيماً مقــدماً أصابع قدميه، وقد ينزل مستقيماً على رأسه مقدّماً يديه.

ويأتي وقت يجد السبّاح نفسه قادراً على أن ينزل إلى الماء من الدامغه وهي أعلى من الكافة والجوبة، وأحياناً يلقي






بنفسه من الزرنوق وهو بناء على جانبي البئر توضع فوقه الدوامغ وعدَّة السني. وإذا وجد أحدهم نخلةً بجانب البئر وهي في وضع يمكنه من النزول إلى الماء من أعلى فروعها، فإنه لا يدخر وسعاً في أن يلقي بنفسه من أعلاها (الخويطر ١٤١١، ج٣: ٢٥-٢٦).

أما الغدران التي تتكون بعد سقوط الأمطار، فإن السباحة بها عادة تكون لفترة محدودة، إذ إن الماء ينضب بسرعة بعد مرور بضعة أسابيع على نزول المطر. إضافة إلى أن كمية الطمي ترتفع مع قلة الماء مما يزيد من خطورته، ولهذا يتجنبه اللاعبون.

ويتنافس اللاعبون عادة في أيهم يقطع المسافة أسرع، أو أيهم يمضي مدة أطول وهو غاطس تحت الماء. وأحياناً يلقون قطعة عظم أو نحوه في قاع البئر، ويتبارون فيما بينهم أيهم يستطيع انتشالها.

ومن الألعاب المائية في الآبار الغوص لإعادة كسر فناجين القهوة، حيث يرمون كسرةً منها في ماء البئر، ثم يغوص أحدهم خلفها بعد أن تترك برهة لتغوص بعيداً في الماء. فيحاول الإمساك بها، فإذا أحضرها قبل أن تستقر في القاع عُدَّ ماهراً.

وبعض الشباب يتحدى زملاءه ويترك كسرة الفنجان حتى تكاد تصل إلى قاع البئر أو تدخل في (السله)، وهي المعبر الذي يغذي البئر بالماء من مصادر السيل، ثم يغوص نحوها بسرعة فائقة. وقد يتمكن من إحضارها وقد لا يتمكن من ذلك، وفي هذا استعراض لطول النفس. كما أنهم قد يتبارون في الغوص والبقاء مدة أطول تحت الماء، ومن لا يخرج من الماء إلا بعد اكتمال خروج منافسيه يعد فائزا.

ومن الألعاب المائية في الآبار بصفة خاصة، ما يسمى المعارض أو اللح، وهو قيام أحد السباحين، أو مجموعة من الموجودين منهم في البئر، بعملية اللح على أحد زملائهم الموجودين أعلى البئر. فعندما يلقي بنفسه في الماء، يرفعون أجسامهم عن الماء وهم متمسكون بحجارة الطي أو الساف، التي تطوى بها جوانب البئر، ويضربون بأقدامهم على النقطة أو الدائرة التي سقط فيها زميلهم قبل خروجه من الماء. ويعرفون هذه النقطة بخروج الفوار الذي ينتج من جرَّاء سقوط أي جسم ثقيل في الماء، في حين يتعمد زميلهم الخروج من جهة أخرى قد لا يتوقعونها لكي يتفادى ضرب أقدامهم (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٤، ومصادر أخرى).





ومن الألعاب التي تمارس أثناء السباحة، في البرك خاصة الرّمح والطرفشة والخلت.

**الرَّمح:** وهي أن يرمح اللاعبون بعضهم بعضاً كأن ينقلب اللاعب على ظهره وأثناء انقلابه يرفع إحدى رجليه ويضرب بها الماء بقوة فينتج عن ذلك تناثر الماء على السباحين الآخرين أو على المتفرجين.

**الطَّرْفشه:** وهي رفع الرجلين وضرب الماء بهما بسرعة وبالتناوب بينهما أثناء السباحة فيتناثر الماء على من حوله، وخاصة من يكون خلفه.

**الخلت:** وتعرف هذه الطريقة بهذا الاسم في منطقة الباحة، إذ يستقر السباح في وسط الماء ويأخذ قدراً من الأوكسجين ثم يغطس رأسياً ويداه إلى أعلى يدفع بهما الماء كي يساعده على الغطس وبعدما يبلغ مدى معيناً ينقلب رأساً على عقب للبحث عما يريد تحت الماء، وميزة هذه العملية أنها تجعل الماء ساكناً فيتبين ما يريد أخذه من القاع بعكس القفز الذي يحدث خضخضة تنعدم معها الرؤية أحيانا.

## السّباق

السّباق، أو المسابَق، أو سباق الجري، أو مسابقه، من الألعاب القديمة المعروفة في معظم مناطق المملكة. ويلعبها الأطفال والصبيان والشباب من كلا الجنسين، كل على حدة، وإن كانت أكثر ممارسة من قبل الذكور. وهي من الألعاب الجماعية، ويلزم لأدائها لاعبان فأكثر، وليس هناك وقت محدد لممارستها. وكل ما تتطلبه اللعبة هو توافر مكان فسيح يسمح بالجري. تبدأ اللعبة بأن تحدد علامة للبداية، كخط على الأرض أو جدار أو شجرة أو نحو ذلك، وعلامة للنهاية على بعد مسافة يتفق عليها تسمى عند بعضهم (الماد). بعد ذلك يقف المشاركون في السباق عند نقطة البدء، وهم على استعداد للجري، حتى يصدر الحَكَم إشارة البدء. فينطلق اللاعبون نحو نقطة النهاية، وكل يحاول أن يصلها قبل غيره. وقد تكون نقطة النهاية هي نقطة البداية، إذ ينطلق اللاعبون إلى نقطة أو حد معين، ثم يعودون إلى نقطة البدء، لتكون نهاية السباق. والفائز هو من يصل إلى نقطة النهاية أولاً (السالمي ١٤١٠: ٢٨٧، ومصادر أخرى).

ويردد بعض أطفال قبيلة الشرارات في المنطقة الشمالية حال جريهم «السبقا واللبقا، وحصين عمك بالبقا». وقد



السّباق

يكون السباق إلى الخلف وقد يكون على رجل واحدة (حجلاً)، ولكن الأسلوب الشائع هو الجري على كلتا القدمين إلى الأمام. ولا يزال السباق من الألعاب الحية، وتعد من ألعاب القوى، وتدخل في كثير من المسابقات الرياضية الدولية.

وقد يكون السباق عادياً بين شخص وآخر، أو بين مجموعة ومجموعة، وفي بعض أنواع السباق يعمد الأطفال إلى أعواد طويلة من جريد النخل ويضع كل واحد الجريدة بعد نزع السعف منها بين رجليه ويمسكها بيده من الأمام، ويترك طرفها الآخر يسحب على الأرض، وربما ربط منها الذي يمسكه بيده بحبل، متخيلاً أنها حصان أو حمار يركبه، فيصطف الأطفال بحميرهم المتخيلة ثم ينطلقون في سباق كبير بعد تحديد نقطة البداية والنهاية وتحديد حكام هذا السباق ويصاحب الجري والسباق بعض الحركات المتخيلة عن الخيل والحمير أثناء الجري أو أثناء العسف.

## سباق اللَّنْجات

تسمى هذه اللعبة أيضاً (الفشي) أو (الجينكو). وسبب التسمية يعود إلى النوع

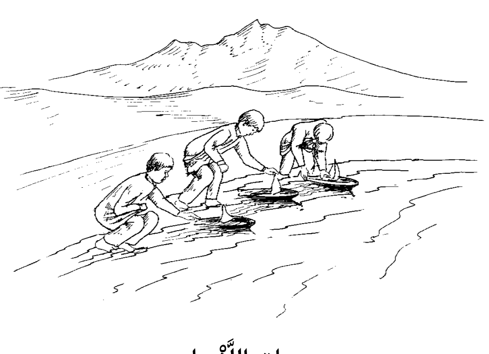




المستخدم في عمل اللنج. فإذا كان الفشي، وهو ظهر سمك الحبار، أو الخثاق هو المستخدم في صناعة اللنج سمي فشي وإذا كان الجنكو، ويسمى الشينكو في بعض المناطق، وهو معدن لين، هو المستخدم في الصناعة سمي اللنج جينكو.

وهذه اللعبة من الألعاب المائية الخاصة بالصبيان في القطيف. وتختلف طريقة اللعب في الفشي عنها في الجينكو.

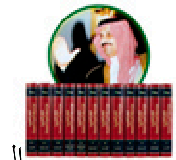
**الفشي**: يقوم الأطفال، بعد حفر ظهر سمك الحبار، وعمل سارية وشراع، بوضع القارب على سطح البحر، ثم يعد أحدهم، وعندما يصل إلى ثلاثة، يطلق كل طفل قاربه في اتجاه الريح، ويحددون مكاناً معيناً يكون خط النهاية، ومن يصل لنجه إلى هذا الخط أولاً يصبح هو الفائز.



سباق اللّنْجات



سباق اللّنْجات





**الجينكو:** يختلف الجينكو عن الفشي، في أن الجينكو مركب حقيقي مصغر يتسع لراكب واحد. فيركب كل لاعب مركبه، وعندما يطلق الحكم إشارة البداية يبدأ المتسابقون بالتجديف في اتجاه خط النهاية. ومن يصل أولاً يعتبر هو الفائز (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٨-٢٠٩).

## السَّبْت السّبُوت

لعبة السَّبت السّبُوت من ألعاب الصبيان المعروفة في القصيم، وهي من الألعاب الجماعية. وتشبه لعبة شريْخ الشّرخ، مع اختلاف في العبارات التي يرددها اللاعبون. وتبدأ اللعبة بأن يجتمع اللاعبون في مكان فسيح ثم تجرى القرعة، ومن تقع عليه ينحني، ليقفز بقية اللاعبين من فوقه واضعين أيديهم على ظهره لتساعدهم عند القفز. وعند القفز تكون رجل القافز اليمنى عن يمين اللاعب المنحني والأخرى عن يساره. ويشترط عدم لمس أي جزء من جسم اللاعب المنحني، فيما عدا الاتكاء بالكفين، حيث توضعان على ظهر اللاعب عند القفز. وأثناء القفز يردد اللاعبون الأهزوجة الآتية:

السبت سبوت
الاحد عنكبوت
الاثنين امبا امبا
الثلاثا أول طبله
الاربعا ثاني طبله
الخميس نذبح ابليس
الجمعة نذبح عنزنا صمعه
ونعطي الشاوي ملا جمعه

وملا جمعه تعني ملء كَفّه.

وعلى كل لاعب أن يردد جزءاً من هذه الأهزوجة أثناء القفز. فمثلاً يقول اللاعب الأول «السبت السبوت» ويقول اللاعب الذي بعده «الأحد عنكبوت» وهكذا. فإن أخطأ أحد اللاعبين خلال القفز في ترديد الجزء الذي وقف عليه الدور فيه، أو لمس أي جزء من جسم اللاعب المنحني، غير الجزء المسموح به، فإن هذا اللاعب يعد ميتاً، ويأخذ دور اللاعب المنحني الذي يتحول للقفز مع بقية اللاعبين. وتنشد الأهزوجة في حائل على النحو التالي:

السبت سبوت
الاحد نبوت
الاثنين بابين
الثلاثا منارا
الاربعا بشارا
الخميس دريس
الجمعة تفكنا من عْصيّ خطيبنا

وفي منطقة المحمل والشعيب يقولون:





السبت سبوت
الاحد عنكبوت
الاثنين من الرجلين
الثلاثا بيني وبينك
الاربعا فرحتنا
الخميس سرحتنا
الجمعه معيدنا

وفي منطقة سدير يقولون:

السبت والسبُّوت
والاحد والعنكبوت
والاثنين بُمْ بُمْ
والثلاثا عيد الصبيان

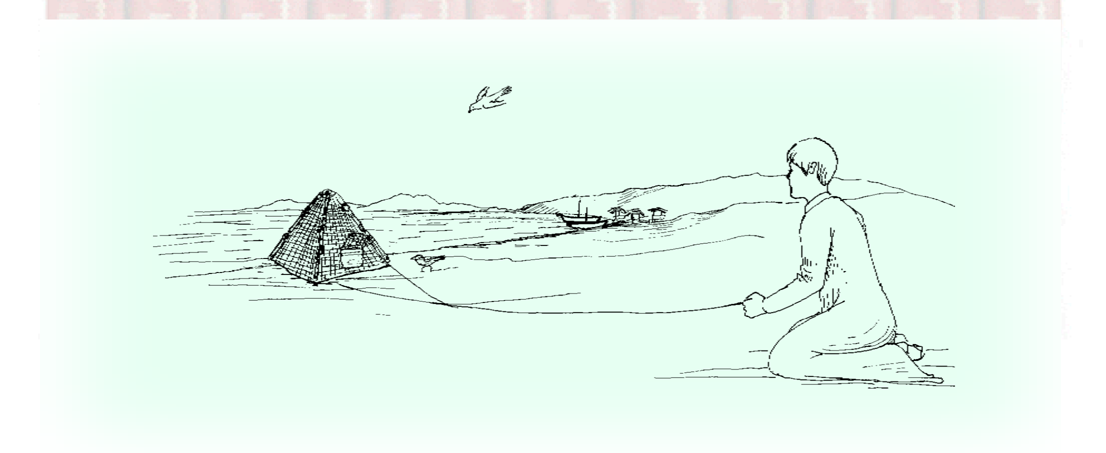
وفي بعض مناطق القصيم تختلف الأهزوجة قليلاً، وبخاصة في مقاطعها الأخيرة، إذ يقول اللاعبون:

السبت سبُّوت
الاحد عنكبوت
الاثنين انبا انبا
الثلاثاء خط الصبيان
الاربعاء نتافة الاذان
الخميس فرحتنا
الجمعة نكرتنا
إلحقهم ياولد

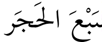
(الخويطر ١٤١١، ج٣: ٩٤، ومصادر أخرى).

## السّبَج

السَّبَج أداة يستخدمها الصبيان لصيد طيور البحر. وهي شبك مصنوع من خيوط النايلون أو شعر الحيوانات. يؤتى بخيط متين بطول ثلاثة إلى أربعة أمتار تقريباً، تربط فيه مجموعة من قطع صغيرة من العصي (ركزات)، ثم تربط هذه القطع بخيوط (دراكيل)



السّبَج



كخيوط جلة الحدوق المعروفة عند أهل القطيف.

بعد ذلك يأخذه الصبي ويضعه على شاطئ البحر ويثبته بالركزات، ويضع له درجه أي قفل من الحبل، ويثبت أحد طرفيه في السَّبَجْ، ويمسك الطرف الآخر بيده. فعندما يمر أحد طيور البحر ويحاول الدخول في السبج يجر الصياد الصبي الدرجة فتنغلق الفتحة والطائر بالداخل. وبهذا يتمكن من صيد الطائر (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٤١-٢٤٢).

## سَبْعَ الحَجَر

من ألعاب الصبيان التي تؤدى خارج المنزل، وهي تلعب، غالباً، في النهار.

وسميت بهذا الاسم نظراً إلى الأدوات المستخدمة فيها، إذ يستخدم اللاعبون سبعة أحجار. وتتمثّل طريقة اللعبة في أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، ولا يشترط عدد معين. ويقوم أحد الفريقين بدور المهاجم، ويقوم الفريق الآخر بدور المدافع. وتبدأ اللعبة بأن يرص الفريق المدافع سبعة أحجار بعضها فوق بعض. ثم تحدد مسافة تقدر بحوالي عشرة أمتار تكون الخط الذي يرمي منه الفريق المهاجم الحجارة المرصوصة. ويستخدمون في ذلك كرة صغيرة كانت تصنع من القماش، ثم تطورت أخيراً لتُستخدم كرة عادية صغيرة، مثل كرة التنس الأرضي.



سَبْعَ الحَجَر





يبدأ الفريق المهاجم اللعب بأن يرمي أحدهم الحجارة المرصوصة بالكرة. فإن أصاب الحجارة وأسقطها، تعين عليه أن يحاول الذهاب إلى مكان الكرة لأخذها لإسقاط ما بقي من الحجارة، إذا بقي منها شيء لم يسقط. وكذلك فإن عليه منع الفريق المدافع من إعادة رص الحجارة مرة أخرى. ويحاول الفريق المدافع إعادة رص الحجارة، فإن استطاع ذلك حسبت له نقطة. كما يحاول الفريق المدافع الحصول على الكرة ليضرب بها أفراد الفريق المهاجم. ومن أصابته الكرة خرج من اللعبة. وهكذا يستمر اللعب حتى لا يبقى من اللاعبين سوى لاعب واحد، فيعد فريقه هو الفائز.

وينص قانون اللعبة على أن يقوم الفريق المدافع، إذا استطاع إعادة الحجارة مرة أخرى بعد الإطاحة بها من قبل الفريق المهاجم، بإنقاص حجرٍ من الأحجار في كل مرة يستطيع فيها الفريق إعادة رص الأحجار. وبهذا فهي تختلف عن لعبة أم الظهر إذ يشترط في هذه اللعبة إلغاء حجر من الأحجار السبعة في كل مرة، ولا يشترط ذلك في أم الظهر.

وقد تطورت اللعبة فيما بعد لتلعب بعلب المرطبات أو معجون الطماطم المسمى الصلصه أو ما شابهها، بدلاً من الأحجار (عفيفي ١٤١٢: ١١٠، ومصادر أخرى).

## سَبْعَه وانْذَقَ

من ألعاب الصبيان في بعض مناطق المملكة، كما أنها تلعب في بعض دول الخليج. فتسمى في الإمارات، مثلاً، (سَبْعَة شَدَّد أو قُبَّة مِسْطَاع). وهي تلعب في ساحة كبيرة بها جدار أو حائط يستخدم لرمي الكرة عليه. ويستخدم اللاعبون كرة صغيرة، أشبه بكرة التنس، تصنع من الجلد. ولا يشترط عدد معين من اللاعبين لممارستها.

تبدأ اللعبة بإجراء القرعة لتحديد اللاعب الذي يبدأ برمي الكرة على الحائط من خط الرمي، وهو خطٌ تحدد مسافة بعده عن الحائط حسب اتفاق اللاعبين. وصفة اللعبة أن يقذف اللاعب الكرة باتجاه الجدار، وعليه أن يلقفها قبل أن تقع على الأرض. فإن استطاع ذلك طارد اللاعبين الذين يهربون منه خشية أن يضربهم بالكرة. ومن يضربه اللاعب بالكرة فإنه يخرج من اللعب. وهكذا تتكرر اللعبة حتى يحدث أمران: إما أن يستطيع اللاعب إخراج كل اللاعبين من اللعبة، فيعد فائزاً. أو لا يستطيع التقاف الكرة بعد رميها للحائط فيعد مهزوماً.







سَبْعَه وانْذَق

فيأتي لاعب آخر ليحل محله في رمـي الكرة (عفيفي ١٤١٢ : ١١٣، الطابور ١٩٩٠ : ١٩٨).

## سبيت حيّ لو ميت

(انظر أبو سبيت حي لو ميت)

## سْتوب

هذه اللعبة مأخوذة من الكلمة الإنجليزية stop والتي تعني توقف. واللعبة من الألعاب التي تمارس من قبل الصبيان والبنات. وصفتها أن يختار اللاعبون أحدهم ليقوم بدور الرئيس. فيطلب الرئيس من اللاعبين أن يؤدوا أي حركة دون توقف. وفجأة يطلب منهم التوقف قائلاً لهم «ستوب».

وعند سماع اللاعبين كلمة ستوب، يتوقف كل لاعب عن الحركة على الهيئة نفسها التي كان عليها قبل نطق الكلمة. ومن يستمر في الحركة بعد سماع ستوب يخرج من اللعبة. وهكذا تستمر اللعبة حتى لا يبقى سوى لاعب واحد، فيعد هو الفائز.

## سِدِيْرا

هذه اللعبة يمارسها الصبايا والصبيان، ولكنها في منطقة حائل أقرب إلى عالم





الصبايا. وتعتمد على الدوران من قبل لاعبتين إلى خمس لاعبات. وصفتها أن تجتمع اللاعبتان ممسكة إحداهما بالأخرى، وكل منهما يدها على عاتق زميلتها بالتعاقب بحيث تتشابك يداهما. ويبدآن بالدوران في مكانهما ليكون وقوف كل منهما أمام وجه رفيقتها. أما إذا كان هناك أكثر من لاعبتين فتكرر صورة اللعب نفسها وهن يرددن:

سديرا بديرا، وحبيبة الشعيرا

وعندما يشعرن بالدوار يتوقفن. والفائزة هي التي تثبت في مكانها، فلا تسقط أو تدوخ من الدوران. وبعض الفتيات إذا توقفت دارت عكس الاتجاه الذي كانت تدور عليه في اللعبة لعدة مرات، بحيث يحدث لديها شيءٌ من الاتزان وتبقى ثابتة.

## سرَى الذيب

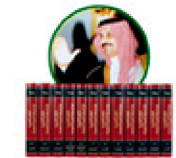
من ألعاب الصبيان في حوطة سدير. وهي لا تحتاج إلى أدوات، كما لا تتطلب عدداً محدداً من اللاعبين. وتتمثل ممارستها في أن يتحلق اللاعبون في شكل دائرة، ثم يدور بعضهم خلف بعض، وتقول مجموعة منهم «سرى الذيب»، فترد عليها الأخرى قائلة «اللعب ياذيب» (الفيصل ١٤٠٨: ٦٠).



سرَى الذيب

## سَرَى ياسارِي

من ألعاب الصبيان، وسميت بهذا الاسم للعبارة المستخدمة أثناء اللعب وهي سرى. وصفة اللعبة أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، كل فريق في جهة من الملعب، وتفصل بينهما حوالي خمسة أمتار تقريباً. ثم يحدد مكان يكون نهاية المطاف (محبه). كما يحدد الفريقان: البادئ والمهاجم. وغالباً يختار أعضاء الفريق البادئ أسرعهم وأسبقهم في الجري ليبدأ اللعب. وصفة اللعبة أن يقوم هذا اللاعب السريع بلمس أحد أفراد الفريق المهاجم. فإن نجح في ذلك نادى رفاقه بصوت عالٍ «سرى» إشعاراً لهم بالانطلاق والهرب في اتجاه المحبه. فإذا استطاعوا الوصول إلى المحبة من دون أن يمسك الفريق المهاجم أياً منهم، عُدّوا فائزين. أما إن استطاع الفريق المهاجم





أن يمسك بلاعبٍ منهم قبل وصوله إلى المحبة، عُدّوا مهزومين. ثم تنتقل اللعبة إلى الفريق الآخر، وهكذا (الدوسري ١٤١١ : ١٣٢-١٣٣).

## سرير ابو عَطِيّه

تُعرف هذه اللعبة في العديد من مناطق الجزيرة العربية، وهي تسمى في المنطقة الجنوبية من المملكة بهذا الاسم، وتسمى في دولة الإمارات مثلاً (هِـيْلا هُوبْ). وتمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان والفتيات على السواء. وصفتها أن يتقابل أربعة لاعبين، فيمسك كل منهم بيد الآخر، بحيث تكون الأيدي الأربع على شكل كرسي. ثم يجلس لاعب آخر على ذلك الكرسي المُشكل من أيدي اللاعبين، ليبدأ اللاعبون بمرجحته وهزه بقوة، ثم يقذفون به إلى الأمام. وعلى اللاعب أن يحافظ على توازنه، سواء أثناء المرجحة والهز أو أثناء قذفه.

## السَّطْعَه

من ألعاب الصبيان المعروفة في سدير. وسميت بالسطعة لأن اللاعب المُطارد عندما يلحق باللاعب الهارب، يضربه ضربة خفيفة يقال لها (سطعه).



سَرير ابو عَطيّه





جاء في القاموس المحيط «سطع بيديه سطعاً: صفق بهما، والاسم: السطع. أو هو أن تضرب بيدك على يدك أو يد آخر. وتسمع لوقع الضرب سطعاً شديداً، أي صوت ضربه أو رميه». وتؤدى السطعة في النهار في ساحات واسعة، إذ يتطلب لعبها الجري والمطاردة. ويلزم لأدائها مجموعة من الصبيان ينقسمون إلى قسمين متساويين في العدد. وتبدأ اللعبة بأن تُرسم دائرة كبيرة على الأرض تسمى الحابه، ثم يختار كل فريق رئيساً له من بين لاعبيه. لتُجرى القرعة بين الرئيسين. وصفة القرعة أن يأخذ أحد الرئيسين قطعة حجر صغيرة ومسطحة، ويبلل أحد جانبيها بلعابه ثم يمسح بها الأرض ليعلق بها التراب فيتميز هذا الوجه عن الوجه الآخر. ويطلب من خصمه أن يختار أحد الوجهين قائلاً له «ما، والا ظما؟». فالماء رمز للجهة المبللة، والظمأ يشير إلى الجهة الجافة من قطعة الحجر. بعد ذلك يرمي القطعة في الهواء ويتركها لتقع على الأرض. فإن كانت الجهة العليا هي الجهة التي اختارها، فإن فريقه يأخذ الدور ويبدأ باللعب، وإلا كانت بداية اللعب من نصيب الفريق الآخر.



السَّطْعَه





وتبدأ اللعبة بأن يخرج أعضاء الفريق الذي وقعت عليه القرعة خارج الدائرة (الحابه) في حين يبقى أعضاء الفريق الثاني داخلها. بعد ذلك يخرج هؤلاء اللاعبون من الدائرة ويحق لهم أن يجروا مسافة مناسبة، دون أن يتعرض لهم أعضاء الفريق خارج الدائرة. وبعد أن يأخذ أعضاء فريق الدائرة أماكنهم خارجها يصيحون «طلق... طلق» إشارة إلى بداية اللعب. وصفة اللعبة أن يحاول كل لاعب من الفريق خارج الدائرة اللحاق بلاعب من فريق الحابه. وتبدأ المطاردة، وكل لاعب من اللاعبين خارج الدائرة يحاول اللحاق بلاعب من فريق الحابه، ليضربه ضربة خفيفة (سطعه)، أو ليلمس أحد أجزاء جسمه أو ثوبه. فإذا تمكن من ذلك بطل دور ذلك اللاعب من فريق الحابة. أما إذا تمكن لاعب الحابة من الوصول إلى الدائرة دون أن يُضرب أو يُلمس، فإنه يحق له أن يعيد الدور. وهكذا تستمر اللعبة حتى يتمكن أعضاء الفريق خارج الدائرة من إبطال دور لاعبي فريق الحابه (السليم ١٤٠٦ : ١٦٣).

## سطيع

(انظر أم ثلاث)

## س ع ق

هذه اللعبة من ألعاب الفتيات التي تمارس اليوم في مناطق عديدة من المملكة، مع اختلاف طفيف، وهو أن بعض الفتيات يقلن في بعض المناطق «س ع ق» وأخريات في منطقة أخرى يقلن «س ع ص». والجديد في الأمر أن الفتيات بدأن يستخدمن الحروف الهجائية الدالة على القراءة والكتابة، كجزء من الثقافة النسوية. وهذا الأمر يعد شيئاً جديداً. فإلمام الفتاة بالقراءة والكتابة واهتمامها بهما، يعد حديثاً إلى حد ما في مجتمع المملكة. وتبدأ اللعبة بأن تختار الفتيات إحداهن لتقوم بدور القائدة، إما عن طريق القرعة أو العد أو السبق. فالتي تقول مثلاً «س ع ص» أو «س ع ق» قبل غيرها، يكون لها الحق في أن تكون القائدة. ثم يبدأ اللعب بأن تتحلق الفتيات على شكل دائرة، وتقف اللاعبة التي تقوم بدور القائدة في وسطهن. وعلى كافة الفتيات تركيز أنظارهن إلى القائدة، فإذا قالت «س ع ص» وغمزت لإحداهن بعينها، فعلى تلك اللاعبة الانتباه إلى الإشارة ورفع رجلها فوراً وذلك بتأخيرها حتى لا تطأها القائدة. أما إذا لم تنتبه فإن القائدة تطأها





برجلها، فتخرج اللاعبة من اللعبة. وهذه اللعبة تعود الفتيات على الطاعة والانتباه لأوامر الأسرة. إذ إن الأمهات يربين بناتهن على الطاعة. فمثلاً عندما يكون هناك بعض الزائرين للأسرة فالأم تكتفي بالإشارة بعينها أو بيدها لابنتها التي تفهم مثل تلك الإشارة وتقوم بتنفيذ ما تطلبه الأم كإحضار القهوة والشاي أو أي شيء آخر (السليم ١٤٠٦ : ١٩٨).

## سكينه

(انظر المخطة أم الست)

## سل المسلق ياعبوه

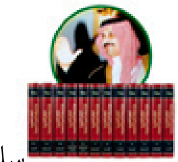
(انظر غزتني شوكه)

## سَلَقْدَحْ يَاسَلَقْدَحْ

من ألعاب البنات في بعض نواحي نجد. وسميت بهذا الاسم نسبة إلى العبارات التي ترددها الفتيات أثناء اللعب. وصفة اللعبة أن تنقسم اللاعبات إلى مجموعتين متساويتين، ثم يحدد خط النهاية والبداية، بحيث يبعد خط النهاية عن البداية حوالي عشرة أمتار. بعد ذلك يبدأ الفريقان في الانطلاق نحو خط النهاية في حركات إيقاعية وخطوات متناسقة. والفريق الذي يصل إلى خط النهاية دون خلل في تناسق الخطوات هو الفريق الفائز، ويواصل اللعب، أما المغلوب فإنه يخرج ليحل محله الفريق الآخر. وتردد اللاعبات أثناء اللعب الأهزوجة التالية، مع الخطو على نغماتها:

سلقدح ياسلقدح
لعل ابوي ما يذبح
ولا يسلقى في المذبح
ولا تعقر ذلوله
ذلول امي وابويه
اللي تعبو عليه
ذلولي يالهلهولي
هلهولي ياهلهولي
غزيت وجبت احجولي
حجولي باربع ميه
وحجول امي بثمانين
ياويلي من خدميه
خدمت عيال عمي
على زل وزوالي
وعلى حصرات عماني
أحج بك يايمه
وازورك بيت محمد
فيه قبة مبنيه

ولهذه الأهزوجة رواية أخرى في بعض المناطق هي:





سـلـــقـــدح يـــاســـلـــقـــدح
واربــع بـــنـــاجـــر تـــقـــدح
ذلـــول امـــــي وابـــــويـــــه
الـــلـــي تـــعـــبـــوا عـــلـــيـــه
والـــلـــه مـــا اقـــوم الـــســـاعـــه
إلا بـــــجـــــز ودرّاعـــــه
وكـــمـــومـــه الـــلـــمـــاعـــه
تـــلـــمـــع عـــلـــى غـــزيّـــه
غـــزيـــه راحـــت لـــلـــبـــر
تجـــيـــب الحـــب الاحـــمـــر
تـــلـــوطـــه فـــي الـــصـــفـــاري
عـــلـــى جـــيـــة خـــوالـــي
خـــوالـــي يـــادلالـــي
يـــامـــطـــرقـــي وزراري
يـــاعـــمـــي يـــاتـــنـــحـــنـــح
رد الجـــمـــل والـــنـــاقـــه
والـــعـــبـــد أبـــو طـــربـــاقـــه
يـــشـــرب حـــلـــيـــب الـــنـــاقـــه

(القويـعي ١٤٠٢ : ٦٨، ومصادر أخرى).

## سلوى ياسلوى

اشتق اسم هذه اللعبة من الأهزوجة التي تـردد فيها، وتشتـمل على اسم سلوى. وأصل اللعبة من الشام، لأن العبارات المستخدمة فيها عبارات شامية. وهي من ألعاب الفتـيات الصغيرات.

تبدأ اللعـبة بأن تُختار إحدى الفتـيات عن طريق العـد، لتكون البادئة بدور سلوى. وصفة العد هو أن تبدأ إحدى الفتيات بالعد قائـلة «حقره بقره، قال لي ربي عد لْـعشره: واحد اثنين... » إلى عشرة. ومن يقع عليها الرقم عشرة تصبح هي سلوى. وأحياناً يتم اختيار سلوى بأن تبادر إحدى البنات وتقـول عبارة «أول» فـعند ذلك يحـق لها أن تفتـتح اللعب، وتـأخذ دور سلوى. وصفة اللـعبة أن تجلس سلوى وسـط الفتيات، وتمثل كأنها تبكي، والفتيات يـدرن حـولـهـا وهـن يـرددن هـذه الأهزوجة:

ســـلـــوى يـــاســـلـــوى
شـــو عـــمـــالـــك تـــبـــكـــي؟

فترد عليهن «عايزة رفيئتي» (رفيقتي)

فترد البنات «أومي نئي» (قومي نقّي)

فتختار سلوى إحدى الفتيات لتقوم بدور سلوى. ثم تعاد اللعبة من جديد، وهكذا (السليم ١٤٠٦ : ١٩٣).

## سَمْبُوسه

السمـبوسة هي إحـدى الأكلات المشهورة الوافدة. وتعود تسمية اللعبة بهذا الاسـم إلى أن اللاعبات يرددن كلمة سمبوسه في اللعبة. وصفة اللعبة





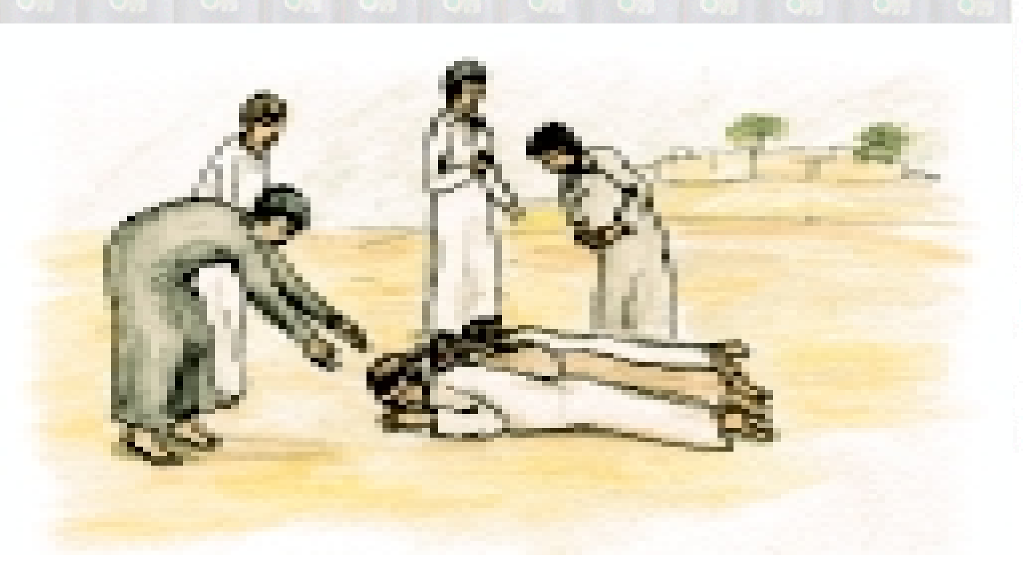
أن تجتمع الفتيات ويخترن اثنتين منهن بطريق القرعة، أو العد، أو أكبرهن سناً. فتقف الفتاتان المختارتان وسط الفتيات، وتضرب كل منهما يد الأخرى، بحيث تضرب اليدُ اليمنى اليد اليسرى للفتاة المقابلة والعكس، وبقية الفتيات يدُرن حولهن منشدات:

سمبوسه ياسمبوسه
فين أختك محبوسه
محبوسه في العماره
نطت عليها الفاره
الفاره هندي هندي
تاخذ بنت من عندي
ياختي ياختي
ايش طبختي
رز وكوسه
للعروسه

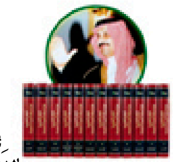
والبنت التي تقف عليها الأغنية، من البنات اللواتي يدرن، تخرج من اللعبة. وتستمر اللعبة إلى أن تخرج كافة الفتيات (السليم ١٤٠٦: ١٩٥).

## سِنُّو الخيل أو عِنُّوها

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان في بعض نواحي نجد، وهي تمارس في المساء. ويشترط لأدائها ألا يقل عدد اللاعبين عن ثمانية، أربعة لكل فريق. وقبل بدء اللعبة يُختار رئيس لكل فريق. ثم تضرب القرعة لتحديد اللاعبين في كل فريق. وتبدأ اللعبة بأن يغمَّ رئيس



سِنُّو الخيل أو عِنُّوها





أحد الفـريقين عيـون أفراد فريقـه، ثم يأمرهم بالانكباب على وجوههم، بحيث لا يرون أحداً من أفراد الفـريق الآخر. أما الفريق الآخر فيذهب بعيداً إلى مسافة تمكنـهم من التشـاور دون أن يسمعهم أعضاء الفريق الأول. ثم يطلقون على كل واحدٍ منهم اسماً وهمياً، مثل جبل، سيـف، خنجر، مـسمار إلخ، وذلـك للتمويه وعدم ذكر الاسم الأصلي. وبعد أن يعرف كل لاعب مـن الفريق الثاني اسمــه الرمزي، يـعودون إلـى الفريـق الأول. وينـادي رئيس الـفريق الـثاني بصوت مرتفع:

سـنـوهـا أو عـنـوهـا

فيرد عليه لاعبو الفريق الأول، وهم جميعاً مغممون، بصوت واحد:

مـسـنـونـه ومـعـنـونـه

فيسأل رئيس الفريق الثاني:

وش طـعـام الخـيـل؟

فيـرد عليـه اللاعبـون «شعيـر» أو «نِصِي» أو شيء مما تأكله الخيل. فيذكر الرئيس خلال ذلك الاسم الرمزي لأحد لاعبيه، وعلى اللاعب الذي يسمع اسمه أن يتسلل ليلمس أحد اللاعبين المغممين. عند ذلك على اللاعب المغمم أن يقول «هذا فلان» باسمه الحقيقي. فإن أصاب حسبت نقطة لفريقه وتبادلوا المراكز. وإن أخطأ استمر اللعب حتى يستطيع أحدهم التعرف على اللاعب الذي لمسه، أو يمل اللاعبون فينهون اللعبة (القويعي ١٤٠٥ : ٨٣-٨٤).

## سَنُّوْرنا ياكل السّمَك

هذه اللعبة من ألعاب البنات التمثيلية في القطيف من المنطقة الشرقية، وسميت بهذا الاسم لأن بعض البنات يمثلن دور السنور (القط)، ويمثـل بعضهن الآخر دور السمك.

وصفـة اللعـبة أن تُعد الـلاعبات مربـعاً، كمكـان أو مخبأ لـلقط. ثم يرسمن دوائر، حيث تجلس كل واحدة من اللاعـبات في دائرة. ثـم يحركن أيديهن وكأنهن يملحن السمك. فتأتي اللاعبـة التي تقـوم بدور السنور وتمـر عليهن، وكلما اقتربت من واحدة طردتها قائلة لها «تت... تت».

وفي نهايـة المطاف يخطف السـنور سمكة ويهرب بها باتجاه المربع (مخبئه)، واللاعبات يطاردنه. فإن استطاع الوصول إلى المربع قبل أن يمسكن به لا يحق لهن مطاردته حتى يخرج، فإذا خرج طاردنه من جديد. والتـي تستطيع الإمساك به تكـون هي السـنور. وهكذا (آل عـبد المحسن ١٤٠٦ : ٢٢١).







سَنُّوْرنا ياكل السّمَك

## السوق

(انظر أم ثلاث)

## السيارات

تزامن ظهور هذه اللعبة مع انتشار استخدام السيارات في مجتمع المملكة. فعمد الصغار إلى محاكاة السيارات، وذلك بعمل سيارات صغيرة مصنوعة من صفائح الزيت (الجوالين) أو من الخشب. وأما إطارات تلك السيارات فيصنعونها من بكر الخياطة وأغطية قوارير المرطبات، أو من بعض العلب الفارغة أو من الخشب. ويتبارى الصغار في صنع تلك السيارات والتسابق بها أيضاً. وتسمى في حائل (القَرْقَرْ).

## السّيْعَبَه

من ألعاب الصبيان الجماعية، وتؤدى في الليل. ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد ثم يرسمون دائرة واسعة على الأرض، وتجرى القرعة بين الفريقين لتحديد من يبدأ اللعب.

يدخل أعضاء الفريقين الدائرة. ثم يبدأ أعضاء الفريق، الذي وقعت عليه القرعة، بالحجل. كل لاعب منهم يقفز على رجل واحدة، ويحق له تبديل رجليه، بأن يحجل على الرجل الثانية إذا






تعبت الأولى. فالهدف أن يبقى على رجل واحدة مدة اللعب. أما أعضاء الفريق الثاني فيظلون على الوضع الطبيعي، أي على كلتا الرجلين. وصفة اللعبة أن يطارد أعضاء الفريق الذي عليه اللعب وهم يحجلون، أعضاء الفريق الثاني داخل الدائرة محاولين ضربهم بأرجلهم أو لمسهم. على حين يجري أعضاء الفريق الثاني محاولين الفرار من أعضاء الفريق الأول. فإذا لُمس أو ضُرب أحد من الفريق الثاني، من قبل أعضاء الفريق الأول، أو خرج بالخطأ من الدائرة، فإن هذا اللاعب ينتهي دوره ويخرج من الدائرة. وتستمر اللعبة حتى يتمكن أعضاء الفريق الأول من إخراج جميع أعضاء الفريق الثاني من الدائرة. وعند ذلك يكون الفريق الأول فائزاً، وهكذا تستمر اللعبة (القويعي ١٤٠٥: ٨١).







## شاتي غنمي

(انظر يابونا جانا الذيب)

## الشاعور

(انظر الدوامه)

## الشاه والا وردت

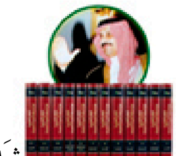
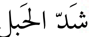
(انظر البل وردت)

## الشَّخط

في هذه اللعبة تُرسم دائرة قطرها حوالي مترين تقريباً، ثم توضع في الدائرة حبتان أو أكثر من البوح (الوَدَع) من قبل كل لاعب، بحيث تُكَوِّن الحبات دائرة صغيرة، ويبقى مع كل لاعب حبتان يستخدمهما في الرمي. بعد ذلك تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب، ومن تقع عليه يبدأ برمي الحبات في الدائرة. فإذا أصاب الحبات وخرجت إحداها من الدائرة فإنه يكسب باقي الحبات، أما إذا لم يصب أي لاعب الحبات داخل الدائرة، فإنهم يلعبون من حيث انتهت حباتهم التي رموا بها. فيبدأ الرمي مرة أخرى صاحب أبعد حبة ثم الذي يليه وهكذا. فإذا لم يصب أحد من اللاعبين الحبات بحيث تخرج إحداها من الدائرة، فإن اللاعب الأبعد رمياً هو الذي يفوز بالحبات (الميمان ١٤٠٣ : ٦١-٦٢).



الشَّخط



## شَدّ الحَبل

من ألعاب الصبيان والرجال في ثقيف بالطائف وفي أغلب مناطق المملكة، إلا أنها تمارس أيضاً في معظم مناطق العالم. وهي تعد الآن من الألعاب الرياضية التي تُعقد لها المباريات العالمية. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين من حيث العدد والقوة الجسمية، ثم يحضرون حبلاً، ليمسك كل فريق بطرفٍ منه ويشده بقوة. وتوضع في منتصف المسافة بين الفريقين علامة على الأرض. ثم يبدأ كل من الفريقين بجر الحبل نحوه، والفريق القوي الفائز هو الذي يتمكن من جر الفريق الضعيف المنهزم (السالمي ١٤١٠ : ٢٨٩، ومصادر أخرى).

## شَدّ الظّهَر

تعتمد هذه اللعبة على القوة وصلابة الجسد، وتلعب في الأحساء، ويمارسها مجموعة من الشباب ممن تتجاوز أعمارهم الرابعة عشرة وينقسمون إلى مجموعتين متساويتين تمثل المجموعة الأولى شكل الانحناء على هيئة الركوع وتقوم المجموعة الثانية بالقفز على ظهور المجموعة الأولى، فإذا استقر كل لاعب من المجموعة الثانية على ظهر زميله من المجموعة الأولى واكتمل عدد اللاعبين على هذه الصورة تبدأ محاولات اللاعبين من المجموعة الأولى بالتخلص من اللاعب الراكب على ظهره، وبالمقابل يقوم اللاعبون من المجموعة الثانية بمقاومة ممارسات اللاعبين من المجموعة الأولى والهادفة إلى إسقاط اللاعب الخصم من على الظهر.

وهكذا تستمر اللعبة حتى يحل الفريق الثاني محل الفريق الأول.

وهناك لعبة يطلق عليها في بعض مناطق المملكة اسم شد الظهر هي لعبة شلع القمر وسيأتي شرحها في ترتيبها.

## شِدّ وارْكَبْ

(انْظر عد واركب)

## الشِّدّاخه

الشِّدَّاخَه أداة يستخدمها الصبيان لصيد الطيور، كما تستخدم أيضاً لصيد الفئران. وتسمى في المنطقة الجنوبية (مِحْنَاب)، بينما تسمى في منطقة نجد (الحِقّه). وهي لوح مستطيل من الخشب أو الحديد، بطول اثني عشر سنتيمترا، به وتر ومفقاس من الحديد. يضع الصبي الطعم في المفقاس، وعندما يأتي الطائر، أو الفأر لأكل الطعم، وتلامس رجله الحديد الرافع للوتر، ينطلق الوتر بسرعة





ويضرب رجل الطائر، أو الفأر أو جسمه، فيتمكن الصبي من اصطياده. وقد تصنع الحقة من قرون الماعز، لأنها تكون منحنية على شكل هلال.

وهناك نوع آخر من هذه الشِّدَّاخه، وهو صندوق من الخشب، بطول عشرين سنتيمتراً وعرض ثمانية سنتيمترات، توضع بداخله قطعة من الخشب مربوطة بباب الصندوق. ويوضع الطعم داخل الصندوق. وعندما يأتي الطائر، أو الفأر، ليأكل الطعم ويلمس الرافعة للوتر، ينغلق الباب بسرعة فلا يستطيع الطائر، أو الفأر، الخروج حتى يأتي الصبي (الصياد) ويتمكن من الإمساك به (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٤٣، ومصادر أخرى).

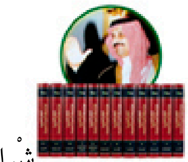
## شذ الكبر

تلعب هذه اللعبة في الأحساء وتقوم بمجملها على لغز يطرح على مجموعة من اللاعبين ومن يقوم بحله يلقي إليه صاحب اللغز بشماغه أو غترته لضرب باقي اللاعبين بها؛ فيقوم بمطاردتهم لضربهم حتى يقول صاحب اللغز «انقطع الخيط» عندها يهرب الفائز -الذي حل اللغز- من اللاعبين الآخرين لأنهم سوف يضربونه كما ضربهم ولن يتخلص من مطاردتهم إلا إذا لمس رأس صاحب اللغز وبذلك تنتهي اللعبة أو ينتقل اللاعبون إلى لغز آخر بالطريقة نفسها.

## شْراع العُود

شراع العود أو إشراع العود كما ينطقها أهل القطيف، من ألعاب الصبيان. ويلزم لأدائها أربعة لاعبين، ينقسمون إلى فريقين: فريق يجلس والآخر يقفز.

تبدأ اللعبة بأن يجلس لاعبا الفريق الأول على الأرض متقابلين، ويمد كل منهما رجليه أمامه حتى تلامسا رجلي زميله بحيث تلتقي أصابع الأرجل ببعضها وتكون على شكل العدد سبعة ٧. بعد ذلك يبدأ الفريق المنافس بالقفز ثلاث مرات، ولاعباه يحجلان برجل واحدة، من فوق أرجل اللاعبين الجالسين. فإذا استطاعا أن يتجاوزاها دون أن يلمسا أرجل اللاعبين الجالسين، فإن اللاعبين الجالسين ينتقلان إلى المرحلة أو التشكيلة الثانية. وصفة هذه التشكيلة أن يضع كل لاعب إحدى رجليه فوق الأخرى. بعد ذلك يبدأ كل واحد من أعضاء الفريق الثاني بالقفز، على رجل واحدة، من فوق رجلي اللاعبين الجالسين ثلاث مرات، دون أن يضع رجله الثانية على الأرض. فإذا تجاوزا هذه المرحلة بنجاح فإنهما ينتقلان إلى

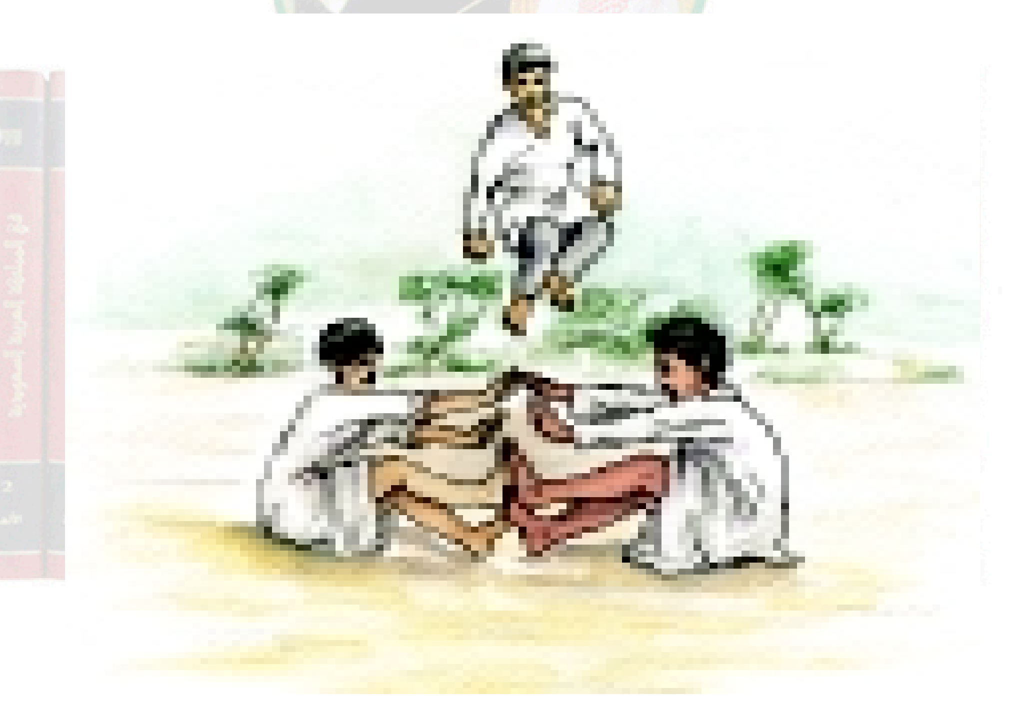






المرحلـة الثالثة. وتـتمثل في أن يـضع اللاعبان الجالسان يداً واحدة وهي مفرقة الأصابع فوق الأرجل من أجل أن يزيد الارتفاع. فإذا تمكـن الفريق الثاني من قفز ذلك الارتفاع وبرجل واحدة ثلاث مرات، فإن اللاعـبين الجالسين يزيدان من مقدار الارتفاع، وذلك بوضع اليد الأخرى مفرقة الأصابع فوق اليد الأولى ليصعبا الأمر على القافزين.

فإذا تجاوز أفراد الفريق الثاني جميع المراحل السـابقة بنجاح، فـإن اللاعبين الجالسين يضعان حبلاً أو غترة ويربطـان طرفيـها بأذنيهـما، بحيث تـكون على مستوى رأسيـهما، ليبدأ أعضاء الفـريق الثاني بقفزها. واللاعب في هذه المرحلة يقفز على كلتا رجليه. فإذا تمكنا من ذلك دون لمس الغترة، فإن اللاعبين الجالسين يعتـدلان في جلسـتهما، بحـيث يزيد الارتفاع وذلك بالجلوس على الركبتين. فإذا تمكـن اللاعبان مـن قفز ذلك دون لمس الغترة فإن اللاعبين الجالسين يقفان على أرجلهما. فإذا تمـكن لاعبا الفريق الثاني من قفز ذلك دون الإطاحة بالغترة أو مسها فـإنهما يعدان فائزيـن وتحسب لهما نقطة. أما إذا لم يتمكنـا من تجاوز أي من المراحل والخطوات السابقة، فإن



شْراع العُود





الأدوار تتبادل، بحيث يجلس لاعبا الفريق الثاني، ويقوم لاعبا الفريق الأول بعملية القفز، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٩٥-١٩٨).

## الشراعه

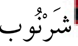
(انظر السباحه)

## شَرْعَت أو شَرْعَه

لعبة مشتركة بين الصبيان والصبايا، ولكنها غالباً ما يلعبها الصبيان في كثير من مناطق المملكة. وقد اشتق الاسم من العبارة التي يرددها اللاعبون أثناء اللعب. وتسمى اللعبة بعدة أسماء، ففي بعض نواحي المنطقة الشرقية يسمونها (ضَالوه) و(دِرْيَاهُو)، كما يسميها البعض (طَرْقَعَشْ) و(شرعة دندن) أو (دندن). وتسمى في بعض نواحي نجد (طُوْط)، وفي بعض نواحي الجنوب (كبيش الاعْمَى). وهي لعبة عالمية يمارسها الصغار في كل أنحاء العالم تقريباً. فتسمى في مصر مثلاً (الاستغماية) وفي أمريكا (هَايد اند سيْك hide and seek). وصفتها أن يحدد اللاعبون مكاناً معيناً، غالباً يكون جدار أحد المنازل، أو دائرة يرسمونها على الأرض. ويسمى ذلك







المكان عِزِّيزَه. وتبدأ اللعبة بأن يصطف اللاعبون جميعهم صفاً واحداً، ثم يعدون من واحد إلى عشرة، ومن يقع عليه الرقم عشره يخرج من اللعبة. ثم يبدأ العد من جديد حتى لا يبقى سوى لاعب واحد فقط. وعند ذلك يغطي هذا اللاعب عينيه، وغالباً ما يوجه وجهه للجدار إضافة إلى تغطية عينيه، حتى لا يرى اللاعبين أثناء اختبائهم. وبعد أن يختبئ جميع اللاعبين يصيحون بصوت عالٍ «شرعت دندن» وفي بعض المناطق يقولون «طوط طوط».

وفي بعض نواحي نجد يصيح اللاعب المغمى مخاطباً الصغار «توزوا ياعصافير السدره».

وعليه أن يردد العبارة أكثر من مرة، حتى يتيح لهم فرصة الاختباء، وهم لا يردون عليه حتى لا يعرف أماكنهم. ثم يفتح اللاعب عينيه، ويبدأ في البحث عنهم، وهم يركضون باتجاه العِزِّيزَه. فمن وصل قبل أن يمسك به سلم، ولكن عليه أن يردد «العزيزه عمتي العزيزه». ومن أمسك به قبل أن يصل إلى العزيزة، أخذ مكانه في تغطية عينيه وهكذا (السالمي ١٤١٠ : ٢٨٩، السويداء ١٤٠٣ : ٣٤١، ومصادر أخرى).

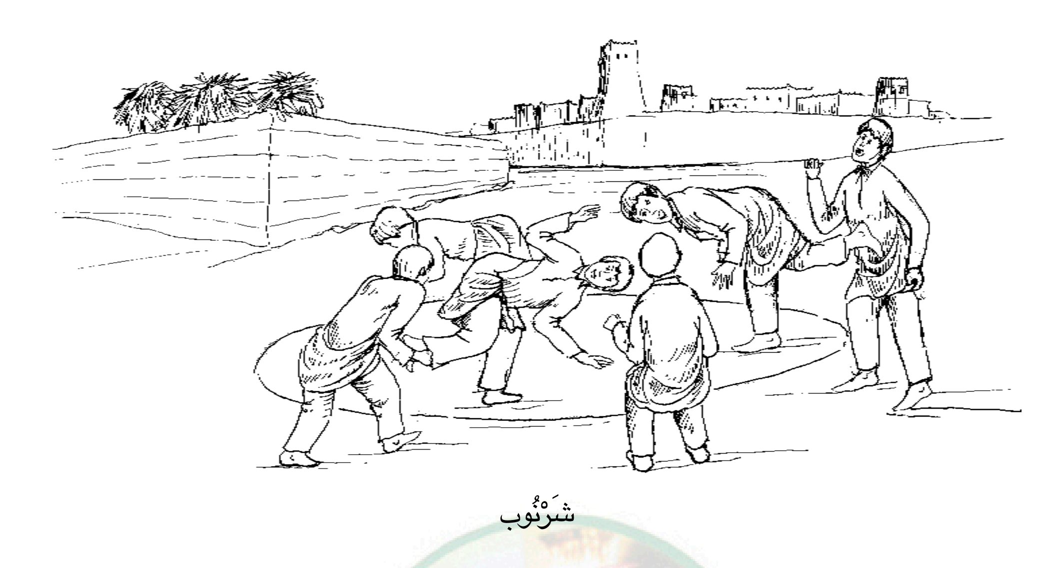
## شَرَنْوب

من الألعاب التي تمارس في منطقة الحجاز. وتعني كلمة شرنوب الرفس بالقدم، وهي حركة دفاعية يقوم بها اللاعبون تصدياً لمن يهاجمهم من أعضاء الفريق المنافس. لذا فإن أعضاء الفريق المدافع يرددون هذه الكلمة «شرنوب» من باب التهديد والتحذير لأعضاء الفريق المدافع.

يمارس اللعبة فريقان متساويان، من حيث العدد، فريق مدافع، وفريق مهاجم. ويتراوح عدد اللاعبين في كل فريق ما بين لاعب إلى خمسة لاعبين. ويرسم اللاعبون دائرة كبيرة على الأرض، تتسع لأعضاء الفريق المدافع الذين يتمركزون بداخلها محنية ظهورهم (مدنقين). أما أعضاء الفريق المهاجم فيظلون واقفين خارج الدائرة. تبدأ اللعبة بمحاولة أعضاء الفريق المهاجم الاقتراب من أعضاء الفريق المدافع، ولمس رأس أحد أعضائه. وفي الوقت نفسه يحاول أعضاء هذا الفريق الدفاع عن أنفسهم والحيلولة دون لمس رأس أي منهم من قبل أعضاء الفريق المهاجم. وسبيلهم في الدفاع هو رفس من يقترب منهم من أعضاء الفريق المهاجم. وفي حالة تمكن أحد أعضاء الفريق المدافع من رفس







شَرْنُوب

أحد من الـفريق المهاجـم عندها يلـزم اللاعب بالخروج، ويُعد مـيتاً. أما في حالة تمكن أحد أعضاء الفريق المهاجم من ملامسة رأس أحد أعضاء الفريق المدافع، فإنه ينادي بأعلـى صوته قائلاً «إردوا الماد» أي إذهبوا إلى المـاد، وهو مكان الأمان. فيبدأ الـفريق المدافع في مطاردة الفريق المهاجم في محاولة للحاق بهم قبل بلوغهـم الماد. فإن تمكنوا من ذلك، عُـدّ الفريـق المهاجـم خاسراً، ويترتـب على ذلك تبادل الأدوار بين الفريقين. ولكن يستثنى من المشاركة في اللعب أولئك اللاعبون الذين تعـرضوا لرفس أعضاء الفريق المدافع. وتبدأ اللعبة من جديد وهـكذا. أما إذا لم يتمكـن الفـريق المدافـع من اللحـاق بالفـريق المهاجم، فيعد الفريق المدافع هو الخاسر، وتعاد اللـعبة من جديد، بعـد استثناء اللاعبين الذين تم رفسهم.

وقد نجد لهذه الـلعبة صورة أخرى أكثر بساطة من الصورة السابقة، حيث يصـطف اللاعبـون في دائرة، ويُحـدد لاعب منهم عن طريق القـرعة، لتقليد الحصان، فيقف هذا اللاعب على يديه ورجليه. وبيـنما يحاول باقي اللاعبـين الوصول لرأس هذا اللاعب (الحصان)، يحـاول هو الهـروب منهـم بالـتمويـه بالرفس. واللاعب الفائز من يصل إلى رأس الحصـان من دون أن يلمس جسمه (عفيفي ١٤١٢ : ٧٢، ومصادر أخرى).

## شرْيْخ الشّرْخ

من ألعاب الصبيان والشباب المعروفة في أغلب مـناطق المملكة. وتسـمى في





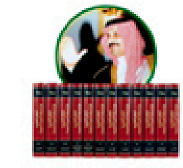
بعض المناطق لِعْبَة (الحصان)، و(عِجَار الملح). وتسمى في القطيف (إلتِكِنْبِح)، كما تعرف في الهفوف بـ(الخَطْرَه)، وتسمى في بعض نواحي المنطقة الشرقية الأخرى (الشّقِحْ). واللعبة من ألعاب العرب القديمة، فقد ذكرها أحمد تيمور في كتابه ألعاب العرب، وكانوا يعرفونها باسم (التَدْبِيْج). وهي من الألعاب الجماعية التي تتطلب قدراً من القوة الجسمية وخفة الحركة والرشاقة، لأنها تعتمد على القفز.

يلزم لأداء اللعبة مجموعة من الصبيان، وميدان ترابي فسيح، أو نحوه، ليس به ما يعيق اللاعبين أو ما يعرضهم للخطر، خاصة وأنّ اللاعب يكون عرضة للسقوط عند القفز. تؤدى اللعبة في النهار أو الليل، ولكن أفضل أوقاتها الليل على ضوء القمر. تبدأ اللعبة بأن تجرى القرعة ومن تقع عليه يكون هو الأم، أو الحصان. فينحني على هيئة الراكع للصلاة، وعلى بُعد بضعة أمتار منه يصطف بقية اللاعبين بعضهم خلف بعض. ثم يبدأون القفز بالتناوب، واحداً بعد الآخر فوق اللاعب المنحني، وهم يرددون الأهزوجة التالية:

شريخ الشرخ
يذب الفرخ
دجاجتنا
ارقيطيه
تبيض البيض
كل عصريه
وابو قديده
تحت العديده
لقى وليده
واطرد ياذا
واطرد ياذا
واطرد يابن مطرود
شد التالي
يالختالي
وابو مغامس
قام يلامس

وعند القفز يعتمد اللاعب القافز على كفيه، إذ يضعهما على ظهر اللاعب المنحني، ويمرر رجليه واحدة عن يمين اللاعب المنحني والأخرى عن شماله، ويشترط ألا يمس اللاعب المنحني برجليه أو باقي جسمه ما عدا كفيه. فإذا أخطأ اللاعب القافز في ترديد العبارة أو مسّ اللاعب المنحني برجله أو نحوها، فإن هذا اللاعب يأخذ دور الأم. فينحني ليقفز فوقه اللاعبون. وينضم إليهم اللاعب الذي كان منحنياً. وهكذا تستمر اللعبة.

وللصوت الصادر من اللاعبين عند ترديد الأهزوجة مدلول للاعب المنحني (الأم). فإذا كان اللاعب يردد العبارة بصوت قوي وسريع، استدل القائم بدور

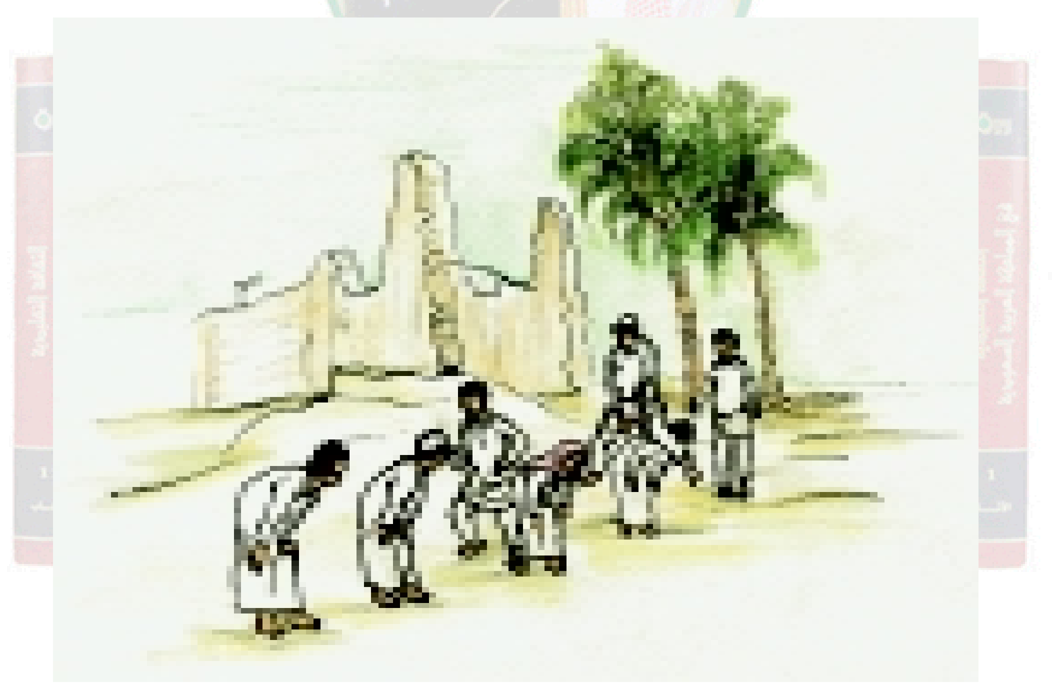




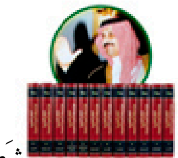
(الأم) من ذلك على أن القافز نشيط وقوي. فيحاول أن يصعب عليه مهمة القفز بالتقليل من مقدار الانحناء. كما أن ترديد الأهزوجة يجعل الجو أكثر مرحاً، مما يزيد من حماس اللاعبين، فيواصلون اللعب لوقت أطول.

وتختلف اللعبة في بعض المناطق بأن يكون عدد اللاعبين الذين ينحنون منذ بداية اللعبة، أكثر من واحد. وكذلك قد تكون المسافة في بعض المناطق حوالي سبعة أمتار بين كل لاعب وآخر، وتردد الأهزوجة أثناء القفز، وليست منفصلة عنه. فعندما يهم اللاعب بالقفز، يتكئ على اللاعب المنحني بأطراف يديه ويقول بصوت عالٍ «شرْيْخ الشَّرْخ». فيرد عليه اللاعب المنحني «يذب الفرخ». فيقفز الأول ثم يأتي الثاني للقفز بالطريقة نفسها، ولكنه يقول «دجاجتنا». فيرد عليه المنحني «ارقيطيه». فيقفز ليعقبه اللاعب الثالث ويقول «وابو قديده». فيرد عليه المنحني «لقى وليده». وهكذا إلى آخر الأهزوجة. فكل لاعب يقول جزءاً منها، ويرد عليه اللاعب المنحني بالجزء المكمل له.

وفي بعض المناطق يمارس اللاعبون اللعبة على شكل مجموعتين. فتختار



شرْيْخ الشّرْخ





كل مجموعة قائداً لها، كما تختار من يقوم بالانحناء (الأم). وغالباً يختارون أطولهم، حتى يصعب القفز فوقه.

وقد تجعل بعض المناطق شروطاً لطريقة القفز والإنشاد. مثال ذلك أن على اللاعبين ألا ينشدوا حتى ينشد القائد الذي ينشد في فترات متقطعة. وأن من يخطئ في ذلك يجعله القائد ينحني مكان اللاعب المنحني. وكذلك من لا يقفز قفزاً سليماً يخرجه الحكم من اللعبة. وليس هناك وقت محدد للّعبة، وهي غالباً ما تنتهي عندما يقرر اللاعبون إنهاءها. وبين هذه اللعبة ولعبة الشقله بعض الفروق.

## شَطْوَه مَطْوَه

من ألعاب الأطفال المعروفة في الهفوف، وتلعب مشتركة بين الصبيان والفتيات أحياناً. وتتمثل اللعبة في أن يؤتى بكرة صغيرة مثل كرة التنس الأرضي، يضرب بها اللاعب أو اللاعبة على الأرض ويمسكها عند ارتدادها. يفعل ذلك تسع مرات قائلاً «واحد، ثاني، ثالث، رابع، خامس، سادس، سابع، ثامن، تاسع». فإذا اجتاز هذه المرحلة دون أن يخطئ، ينتقل إلى المرحلة الثانية، وهي أن يعد بالعكس قائلاً «لاسع، شطوه، مطوه، رجل القطوه» وهو في كل مرة يقذف بالكرة على الأرض ويمسكها عند ارتدادها. فإذا تمكن من اجتياز هذه المرحلة، فإنه يعد فائزاً، وله أن يعيد اللعبة مرة ثانية، وهكذا. أما إذا أخفق، فإن الدور ينتقل إلى لاعب آخر أو لاعبة أخرى.

## شطيط

(انظر الطيره)

## شَعْره بَعْرَه

يمارس هذه اللعبة الصبيان في جازان. وقد اشتقت التسمية من البعرة التي يستخدمها اللاعبون في اللعب. وهي تلعب في معظم الأوقات، أي ليس هناك وقت محدد للعبها أو مكان معين له وهي لا تحتاج سوى بعره. ولتكون اللعبة أكثر تسلية، يفضل أن يكون عدد اللاعبين ثمانية فأكثر. تبدأ اللعبة بأن يحدد اللاعبون، عن طريق القرعة، اللاعب الذي سوف يبدأ اللعب. وصفتها أن يجلس اللاعبون على الأرض في صف، ويعطي اللاعب الذي سيبدأ اللعب ظهره للاّعبين، ويقوم بإخفاء البعرة بين ثيابه أو يخفيها بيده، ثم يعود إلى اللاعبين ويطلب منهم البحث عنها.







شَعْرهبَعْره

واللاعب الذي يستطيع العثور عليها تنتقل اللعبة إليه، وهكذا (عفيفي ١٤١٢ : ٧٦-٧٧).

## الشِّعْرُور

من الألعاب التي تمارس في القطيف. ولكلمة شعرور في لهجة أهل القطيف معنيان: أولهما ما يلقى على الأرض من غير ترتيب أو تنظيم. ومنه قولهم «بيتكم شعرور» أي غير مرتب أو منظم. أما المعنى الثاني فيتمثل في الشدة والقوة. ومنه قولهم «لعب فيهم شعرور» بمعنى أنه استطاع أن يخيفهم ويفرقهم بقوته وشدته، أو أنه ضربهم ضرباً مبرحا. وكلا المعنيين متضمن فيما تنطوي عليه هذه اللعبة وما يترتب عليها.

يمارس اللعبة مجموعة من الشباب في حدود أربعة إلى سبعة أفراد، يختارون من بينهم حكماً لها. فيلف كل لاعب غترته لفاً جيداً، لتكون معجال يضرب بها خصومه. وبعد الانتهاء من عمل المعجال، يلتف اللاعبون حول الحكم واضعين رؤوس معاجيلهم قرب الحكم، ويمسك كل واحد منهم بطرف معجاله. بعد ذلك يشرع الحكم بطرح مجموعة

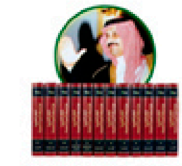




من الألغاز والأحاجي التي يتعين على اللاعبين الإجابة عنها، مثل «طويل طويل مشقوق من بطنه» و«أسود مسيود، مثل المريْوِد، واقف على الباب يترزق الله» ويقصَد العقرب، وما إلى ذلك من الأحاجي والألغاز. فإن تمكن أحد اللاعبين من معرفة اللغز فإنّ الحكم يقول له عبارة «طرح بهم» أو «عليك بهم» أو «وريّك فيهم». فيفر اللاعبون ما عدا اللاعب الذي تمكن من الإجابة عن اللغز. ويتعين على هذا اللاعب مطاردة اللاعبين الذين فشلوا في معرفة اللغز وضربهم بالمعجال جزاء لهم. ويستمر في مطاردتهم موقعاً بهم ما شاء الله له أن يوقع من الضرب. حتى إذا قال الحكم بأعلى صوته «شعرور» انعكست اللعبة. فتبادل كل من اللاعب المُطَارِد، واللاعبين المُطَارَدين الأدوار. فيحاول اللاعب الذي عرف اللغز العودة مسرعاً إلى مقر الحكم، واللاعبون يلاحقونه. فإن تمكن من العودة إلى مكان الحكم قبل أن يلحقوا به نجا من ضربهم، وإلا تعرض لضربهم الشديد المستمر حتى يتدخل الحكم ويوقفهم. ثم تعاد اللعبة من جديد، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١١٣-١١٥).



الشِّعْرُور





## شِعْلة العيد

لعبة مشهورة في بعض مدن وقرى منطقة نجد. وتلعب في ليالي العيد، خارج المدينة أو القرية. وهي من الألعاب الخطرة ولا يلعبها إلا الشباب الكبار.

وصفتها أن يشعل الشباب شعلة كبيرة من النار، ثم يبدأون بالقفز من فوقها وهم يرددون أهزوجة جميلة، تزيد من حماسهم وتجعلهم يقدمون على القفز بكل شجاعة وإقدام. وقد يصاب بعضهم بحروق طفيفة ولكنهم لا يبالون بها نظراً لأنهم يعيشون فرحة العيد. وهم يرددون خلال اللعب «وشعلة العيد ما منها مضره».

وغالباً ما تلعب هذه اللعبة على الرمال، وتكون الشعلة في منحدر رملي بحيث يأتي اللاعبون من فوق الشعلة مما يسهل عملية القفز (العواد ١٤٠٧: ٣٨).

## شَقّ القَنا

تمارس هذه اللعبة بطرق متعددة، وإن كانت متشابهة. وهي من ألعاب الشباب والصبيان، ومن الألعاب الواسعة الانتشار في المملكة والجزيرة العربية. وتسمى في المنطقة الشرقية (صبيّح صبيّح)، كما تسمى أيضاً (صليْفِيح). ولا تحتاج إلى أدوات، ولكنها تحتاج إلى ساحة كبيرة للركض والمراوغة، وليس هناك عدد معين للاعبين، ولكن كلما كان عدد اللاعبين كبيراً كان ذلك أفضل. وتمارس اللعبة، غالباً، في المساء حيث ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين. ثم تجرى القرعة لتحديد الفريق البادئ باللعب. فيقف أفراده مواجهين لمنطقة المد أو الميد التي تكون في منتصف الميدان. ويقف الفريق الآخر في الاتجاه المضاد. يتقدم أحد أفراد الفريق البادئ ويقول «شق القنا» فيرد عليه منادي الفريق الآخر –ويختاره فريقه عادة من المشهورين بالسرعة والقوة والمراوغة– قائلاً «لكم العنا» أو «بكم الفنا» أو «من ها البِنا».

فيقول الأول «من عينكم» أو «من هي بعينه»؟

فيرد عليه قائلاً «عين ذا» أو «بعين فلان» أو «ما غير انا».

ثم ينطلق عقب الرد بسرعة، لكي يتخطى الفريق الآخر بغرض الوصول إلى المد أو الميد، ويركض زملاؤه معه في اتجاهات مختلفة للإيهام والتمويه على الفريق الخصم إلى أن يصل زميلهم إلى المد، دون أن يلمسه أحد. فإن نجح في ذلك تحسب لهم نقطة، أما إذا لُمس فإنهم يخسرون، وتحسب نقطة للفريق الآخر.






شق القنا

وتؤدى اللعبة في بعض المناطق بطريقة مختلفة، فلا يشترط تقسيم اللاعبين إلى فريقين؛ إذ يُختار أحد اللاعبين لبدء اللعب، فيمسك غترة في يده، ثم يلوح بها ويقول «شق القنا»

فيرد عليه اللاعبون قائلين «ما به قنا»

فيقول لهم «من هي بيده؟»

فيرد عليه كل لاعب من اللاعبين قائلاً «صاحبك انا»

عند ذلك يقذف الغترة بشدة باتجاه اللاعبين، فمن يمسك بها يتولَّ ضرب الآخرين ومطاردتهم. ومن يُضرب يخرج من اللعبة، حتى يخرج كافة اللاعبين، ثم تبدأ اللعبة من جديد.

وتسمى اللعبة في المنطقة الشرقية (صبَيْح صبَيْح)، كما سبق، وصفتها أن يقف اللاعبون في خط مستقيم، ثم يتقدم أحدهم حوالي ثلاثة أمتار، موجهاً ظهره لبقية اللاعبين، حاملاً بيده غترة، وهو ينادي قائلاً «صبيح صبيح، في البر يطيح» ثم يرمي بالغترة. فمن يلقفها يجر بأقصى سرعة لضرب الآخرين بها، وهم يهربون باتجاه خط النهاية المتفق عليه. ومن ينجح منهم في الوصول إلى (المد) ويضع يده عليه يكن سالماً. وتستمر المطاردة حتى يصل اللاعبون جميعهم إلى المد، ثُمّ تبدأ اللعبة من جديد (عفيفي ١٤١٢ : ٨٨، ومصادر أخرى).

## الشقح

(انظر شريخ الشرخ)

## الشَّقْحه

من الألعاب التي يمارسها الشباب من كلا الجنسين في مختلف مناطق المملكة. وتعرف بمسميات عديدة مثل





(البِـرِبِرْ)، و(الـكِنْـدِي)، و(عْظَـيم)، و(البْيُوْت)، و(الأوَلَى).

وكلمة الشـقحه مأخوذة من الفعل «شَقَحَ» الذي يعني رفع إحدى القدمين؛ ويقال في الفصحى «شقح الكلـب» أي رفع رجله ليبول. ولعـل اللعبة سميت بذلك بسبب الهيئة التي يتخذها اللاعب عند ممـارسته لها، إذ يـتطلب ذلك أن يثني اللاعب إحدى قدميه ويرفعها إلى الأعلى من الخلف. أما تسميتها البِرْبِرْ، فنسبة إلـى الدور الأخير من أدوار هذه اللعبة، كما سيتضح خلال وصفها. أما تسميتها عْظَيـم فيُعزى إلى القطعة التي تستخدم في لعبها، وهي غالباً ما تكون من العظم أو الخشب أو الحجر، ونحو ذلك كعلبة الكبريت.

أما تسـميتهـا البْيُوْت فـنسبة إلـى المستـطيلات التـي تتكون مـنها خطة اللعبة، إذ يطلق على هذه المستطيلات بيوتاً. وسبب تسميتها الكِنْدِي، لأخذها من كلمة الكنْد، بسكون النون، وتعني في الفصحى القطع، إذ إن هذه اللعبة تتكون من عدة مقـاطع أو مستطيلات أو بيوت.

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح، ذي أرض لينة منبسطة أو مـستوية، من قبل مجموعة من اللاعبين أو اللاعبات، في حدود ثـلاثة أو خمسة لاعبـين في الغالب.

يرسم اللاعبون مستطيلاً على الأرض بعرض متر واحـد وبطول أربعة أمتار، ثم يقسمون المستطيل إلى أربعة أقسام، بواقع مربع واحد لكل متر واحد، بحيث يحتوي المستطيل على أربعة مربعات كل منها بيـت. ثم يحضر اللاعبون قـطعة صغيرة من العظم أو الخشب أو الحجارة، لتكون بمثابة الهدف الذي يقذف به، ليقوم من عليـه الدور بدفعه بإحدى قـدميه. وبعد إجراء القرعة لتحديد من يبدأ اللعبة منهم، يـأخذ اللاعب الأول قطعة من العظم ويقف مستعداً على بعد متر واحد على الأقل مـن المربع الأول، ويقذفها في المربع الأول. ثم يـحجل على قدم واحدة إلى المربع الأول ليطأ على قطعة العظم، ثم يتأخر قليلاً عن القطعة مولياً وجهه نحو نقطة البداية. ثم يدفع قطعة العظم بالقدم نفسها بقوة، حتى يخرجها نحو نقطـة البداية. فإذا استقرت هناك يقفز اللاعب نحوها، ليطأ عليها، ويكون بذلك قد انتـهى من المربع الأول. بعد ذلك يأخذ قطعة العظم ويرميها في المربع الثانـي، ويعاود ثانيـة القفز إلى المـربع الثاني، فيحجل متجاوزاً المربع الأول ليطأ قطعة العظم المستـقرة في المربع الثاني،





ثم يدفعها إلى المربع الأول مخرجاً القطعة إلى نقطة البداية. فإذا نجح في إخراجها من المربـع الأول إلى نقطة البـداية قفز ليستقر عـليها بالقدم نفسها. ثم يـعاود اللعبة بالطريقة نـفسها في المربع الثالث فالرابع، ولـكن عليه في كل مـرة عند قذفه لقطعة الـعظم من نقطة البداية أن يقفز في الجولة الثالثة إلى المربع الثالث متجاوزاً المـربعين الأولين، وإلى المربـع الرابع متجاوزاً المربعات الثلاثة الأولى. فإذا انتهى من المربع الرابع بأن دفع قطعة العظم من المربع الرابع إلى الثالث فالثاني فالأول فنقطة البداية، عليه أن يرمي قطعة العظم إلى البر، وهو المكان الخالي الذي يلي المربع الرابع إلى خارج الخطة. بعد ذلك يحجـل اللاعب إلى المربع الأول فالثاني فالثالث فالرابع، حتى يقفز إلى البر ليستقر على قطعة العظم، ويحاول هنا دفع قطعة العظم بقدمه بقوة، بحيث تمر بجميع المـربعات وتستقر عند نقـطة البداية، ثم يقفز اللاعب إلى خط البداية، فإذا تمكن من ذلك يكون قد أحرز بحراً، أي نقطة، ويعاود اللاعب نـفسه اللعبة مرة أخرى بالطريقة نفسها. وفي كل مرة يصبح له بحر بشرط عدم الإخلال بقواعد اللعبة. أما إذا أخل بإحداها، فإن الدور في اللـعبة ينتـقل للاّعب الـذي يليه، ليمارس اللعبة بالطريقة نفسها. فإذا أخل بقواعد اللعبة يعود الدور للاعب الأول، الذي عليه أن يبدأ اللعبة من المربع الذي انتهى إليه في المرة السابقة.

ومن قواعد الـلعبة أنه يتعين عـلى كل لاعب فيها الوقوف على قدم واحدة، وعطـف القدم الأخـرى إلى الخلـف، وعدم جواز تبديل القدم. كما لا يجوز أن تقع قطعة العظم على الخطوط التي تفصل المربعات عن بعضها، بل لابد أن تستقر داخل المربع. كما يتعين أن تخرج القطعة بعد قذفها من قبل اللاعب من اتجاه نقطة البداية، وليس من أحد جانبي المستـطيل. فإذا أخل أي لاعب بـأحد هذه الشروط، فإن الدور في اللعبة ينتقل إلى اللاعب الذي يليه، حسبما تحدد، وفقاً للقرعة.

وعند انـتهاء اللاعـبين من اللـعب يتحدد الفوز بـعدد البحور التي حققها كل لاعب. فمن أحرز بحوراً أكثر يكون هو الفائز باللعبة، وهكذا.

## الشّقَص

من الألعاب الواسعة الانـتشار في المناطق التي تنتشر فيها مزارع النخيل. وتعني كلمة شقص الجزء من الشيء أو البلح الذي لم يلقح، ويسمى في بعض





المناطق (الصُّخَر) بتشديد الصاد بالضم، والخاء المفتوحة المشددة وسكون الراء. والشقصه في اللهجة المحلية في معظم مناطق المملكة تعني: القطعة الصغيرة من الشيء. والـكلمة عربية الأصل، جاء فـي القاموس المحـيط «الشِّـقص بالكـسر السهـم والنصيـب والشرك، كالشقيص وهو الشريك والفرس الجواد والقليل من الكثير... وتشقيص الذبيحة تفصـيل أعضائها سـهاماً معتـدلة بين الشركاء» وهذه اللعبة عرفت بمسميات مختلـفة في القطيف فـهي تعرف في بعض تلك القرى بكلمة الفِلُوق، وكذا معناها في منطقة حائل التي تعني أيضاً الجزء مـن الشيء، وتـعرف في قرى أخرى بكلمة الشَّكلَه التي تعني الحصول علـى جزء من كـل. وتنطـوي لعـبة الشقص على هذه المعاني جميعها، كما يتضح من ممارستها.

يؤدي اللعبة مجموعة من اللاعـبين في حدود أربعـة إلى سبعة أشخـاص، بحيـث لا تقل أعمـارهم عن ست أو سبع سنوات. ويضع كل لاعب منهم مضرباً من شوك النخيل يسمى السلاة، وفي الغالب لا يتجاوز عدد الشوك خمس أو ست شوكات. كذلك على كل لاعب إحضار مجموعة من البسر (البلح) للعب به، وربما يكون من البسر غير الصالح، بسبـب عدم تلقيح الـنخلة في الـوقت المناسب وبالمقدار المناسب، الذي يعرف في بعض المناطق باسم الشّيص. ثم يختار اللاعبون بسرة واحدة ويميزونها عن بقية البسر، بوضع علامة كشوكة صغيرة في بطن البسرة أو نحو ذلك. وتسمى هذه البسرة الخلاله، وهي البسرة التـي تمكِّن من استطاع التقاطها بالسلاة، من الفوز باللعبة. وتبدأ اللعـبة بحفر حفرة يضع فيها كـل لاعب العدد المتفـق عليه من البسر مع الـبسرة المميزة (الخلاله)، ثم يهال على البسر تراب خفيف، بقدر ما يغطيـه ويخفيه عن الأعين، مما يـجعل لعامل المصادفة الـدور الكبير في تحقيق الفوز. بعدها يقترع اللاعبون لتحديد من يبدأ الضرب بالسلاة. فمن وقعت عليه القرعة يبدأ اللعبة بأن يأخذ السلاة الخاصة به، ويضرب بها الحفرة. فإذا علق بالسلاة شيءٌ من البسر يكون من حـق اللاعب أخذه ومواصلة اللعب، بأن يضرب مرة ثانية وثالثة وهكذا، ما دام قادراً في كل مرة على إخراج بـعض البسر بسلاته. أما إذا لم يعلق شيء من البسر بسلاته، فإن اللاعـب الذي يليـه، والذي تحدد بموجب القـرعة، يأخذ الدور ليـضرب بالـسلاة الخاصة بـه. وهكذا يـتعاقب



الشّقّص

اللاعبون في اللعب بهذه الطريقة. ويتحدد الفوز في اللعبة بتمكن أحد اللاعبين من التقاط الخلاله بسلاته وإخراجها من الحفرة. فعند ذلك يأخذ هذا اللاعب ما تبقى من البسر في الحفرة، كما يحصل أيضاً على العدد المتفق عليه من البسر قبل بداية اللعبة كمكافأة له من اللاعبين المهزومين الذين عجزوا عن إخراج الخلالة. ثم يبدأ اللاعبون بإعادة اللعبة من جديد. وهكذا يستمر اللعب حتى يكل اللاعبون وينصرف كل لشأنه.

وجدير بالإشارة أن هذه اللعبة تختلف عن لعبة غزيز من حيث المضرب، وعدد حبات البسر، وتمييز بعض الحبات عن بعضها (الخلاله) (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٣٢-١٣٣، ومصادر أخرى).

**الشَّقلبه**

من الألعاب الشعبية المعروفة في القويعية وفي المنطقة الجنوبية، ويلعبها الصبيان والفتيات كل على حدة، إلا إذا كانوا أبناء أسرة واحدة. وتؤدى هذه اللعبة متى توافر لها خشبة معترضة مرتفعة عن الأرض، أو باستخدام عسيب نخلة أو غصن شجرة، بشرط أن يكون بإمكان اللاعب، أو اللاعبة، الوصول إلى العسيب أو الخشبة وهو واقف على الأرض. وصفة اللعبة أن يقف اللاعب تحت الخشبة أو العسيب،



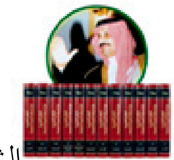


ثم يمسك به بكلتا يديه مباعداً بينهما لمسافة تسمح بمرور جسمه بينهما. بعد ذلك يقوم برفع جسمه، مع الإمساك بالخشبة، ثم يدخل قدميه وبقية جسمه بين يديه في حركة دائرية. وقد يدور أكثر من مرة، وقد يعكس الدورة، وهكذا. ويحرص اللاعب على أن تكون الأرض التي تحته لينة، حتى لا يتعرض للإصابة فيما لو وقع. وتؤدى اللعبة بشكل فردي، وقد يتبارى في أدائها أكثر من لاعب أمام مجموعة من المتفرجين، إذ يتنافس اللاعبون، أو اللاعبات، أيهم يستمر في الدوران مدة أطول. وتسمى في بعض مناطق القصيم (يقلب شاة امه). وهي لعبة تحتاج إلى قوة ومهارة، كما أنها تنشط عضلات اليدين. واللعبة قريبة الشبه بحركة من حركات لعبة الجمباز. وهي شبيهة بلعبة الطنقسه الآتي شرحها لاحقاً.

## الشَّقْله

من الألعاب التي يمارسها الشبان، وهي لعبة تشبه إلى حد كبير لعبة الحصان، إحدى ألعاب القوى المعروفة في الرياضة الحديثة. ولعل الكلمة مأخوذة من الشقل التي تعني، في عامية المنطقة الوسطى، رفع الشيء أو حمله إلى أعلى. فاللعبة تتضمن قفز اللاعبين من فوق ظهر لاعب آخر، وهو منحنٍ دون المساس به.

ويمارس اللعبة مجموعة من الشباب، في حدود ستة أفراد، يجتمعون نهاراً أو في ليلة مقمرة. فيختارون أرضاً منبسطة خالية من الحجارة، حتى لا يتأذى اللاعبون من احتكاك أقدامهم بالحجارة. خلال الجري والقفز. بعد تجمع اللاعبين في ميدان اللعب يختارون أحدهم بالقرعة ليكون مركز القفز -أي اللاعب الذي يقفز من فوقه- فيتقدم ذلك اللاعب داخل الميدان استعداداً لبدء اللعبة. ويقف متخذاً هيئات متعددة ومختلفة. وهي هيئات تتدرج من السهولة إلى الصعوبة من حيث إمكانية تجاوزه قفزاً دون لمسه من قبل اللاعبين القافزين. فيبدأ اللاعب الانحناء بالهيئة الأكثر سهولة. وتتمثل في وقوفه على قدميه في هيئة الراكع، فارداً مفصلي الركبتين (يفشح فشحة متوسطة)، ماداً يديه إلى أسفل، بحيث تلامسان الأرض لمساً خفيفاً. أما اللاعبون الخمسة فيقفون على مسافة تتراوح ما بين عشرة إلى خمسة عشر مترا. فيبدأ كل واحد منهم، على التوالي، بالإسراع نحو اللاعب مركز القفز، حتى إذا اقترب منه قفز من فوق ظهره. فمن لم يستطع






القفز، كان عليه أن يحل محل اللاعب مركز القفز متخذاً الهيئة نفسها جزاء له على فشله. أما إذا نجح جميع اللاعبين في القفز فإن اللاعب مركز القفز يعمد إلى تغيير وضعه بأن يضع يديه على ركبتيه بدلاً من تركهما ملامستين للأرض مما يعني ارتفاعه أكثر وذلك يجعل عملية القفز أكثر صعوبة. ثم يبدأ اللاعبون عملية القفز من جديد، ومن لا يتمكن من تجاوز الهدف، دون لمسه، فعليه أن يحل محل زميله المنحني. أما إذا تمكن اللاعبون جميعهم من القفز فإن اللاعب المنحني يرفع يديه إلى أعلى ويضعهما حول خاصرتيه بدلاً من ركبتيه. فيزداد الهدف المراد قفزه ارتفاعاً ويصبح تجاوزه أكثر صعوبة. فيأخذ اللاعبون في القفز من جديد، ومن يفشل في تجاوز اللاعب المنحني يحل محله. أما إذا نجح الجميع في القفز من فوق اللاعب المنحني، فإن عليه أن يغير من وضعه مرة أخرى. فيقف بمقدار نصف قامته، واضعاً يديه حول عنقه، فيزداد ارتفاع المسافة وصعوبة القفز. فيعاود اللاعبون القفز، ومن يخفق منهم، في قفز اللاعب المنحني على هذه الهيئة الجديدة، فإن عليه أن يحل محله. أما إذا تمكن جميع اللاعبين من القفز، فإن اللاعب المنحني ينتصب واقفاً. وهنا تزداد اللعبة صعوبة، وما على اللاعبين إلا محاولة القفز مرة أخرى. ومن يعجز منهم عن القفز يأخذ دور اللاعب مركز القفز. أما إذا تمكن اللاعبون كلهم من القفز بنجاح فعلى اللاعب مركز القفز أن يقفز بدوره كل القفزات السابقة، وإلا عُدّ خاسراً في اللعبة.

ويلاحظ أن هذه اللعبة تختلف عن لعبة شرْيَخ الشَّرْخ التي تسمح للاعب القافز باستخدام كلتا يديه، فيسندهما على ظهر اللاعب المنحني. أما لعبة الشّقْله فلا تسمح بذلك مما يجعلها أكثر صعوبة من لعبة شرْيَخ الشّرْخ (العقيلي ١٩٨٢ : ٤٤، عفيفي ١٤١٢ : ٦٨-٦٩).

## الشكله

(انظر الشقص)

## الشكه

(انظر أم الخطوط، المخطة أم السِّت)

## الشكه أم الثمان

(انظر المخطة أم الثمان)

## الشكوك

(انظر الطنقور)





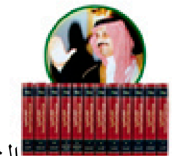
## شلَع القمَر

من ألعاب الفتيات في مناطق مختلفة من المملكة. وهي من الألعاب الثنائية. وتؤدى في برحات الحي، أو في البر عند رعي الغنم أو في ساحات المنازل، خاصة قبيل الظهر أو بعد المغرب، حين يكون هناك وقت فراغ للّعب والراحة.

وقد سميت اللعبة بهذا الاسم للعبارات التي ترددها اللاعبات أثناء اللعب، كأن تقول اللاعبة الأولى «شلع القمر» فترد عليها الآخرى «نوره ظهر». وقد يمارس اللعبة الصبيان في بعض المناطق، ولكن تمارسها البنات، غالباً، في معظم المناطق، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وتعد هذه اللعبة من الألعاب المنتشرة في الجزيرة والعالم العربي. وهي تسمى في بعض المناطق كمنطقة جازان (جمَال المِلح)، بينما تسمى في مناطق أخرى (شِدّ الظّهَر)، كما تسمى في بعض نواحي نجد (طبَق سِكّر طبَق مِلح)، وتسمى أيضاً (طبَق لُولُو طبَق مُرْجَان). وتسمى في (بلقرن) من المنطقة الجنوبية (شَيْل العِكّه). وتسمى في بعض المناطق (طبق زيزي). وتلعبها في الكويت الفتيات ويسمِّينها (طبَق حِنَّا و طبَق مَاشْ) وتمارس اللعبة أيضاً في تونس ويسمونها (طَلَع القمَر)، لأن اللاعب الأول يردد «طلع القمر». ثم يرفع زميله فيجيبه الآخر «نوره ظهر» وهكذا. كما تسمى اللعبة في العراق (ياحمَّصه يازبِيبَه)، إذ يقول اللاعب الأول عندما يرفع زميله



شلَع القمَر





«ياحمصه». فيرد الثاني «يازبيبه» فيقول الأول «شيكون العَشَه» أي ما هو العشاء، فيرد الآخر «تشريبه». أما في الإمارات فيسمونها (واحد اثنين)، لأن اللاعب الأول عندما يرفع زميله يقول «واحد» ويقول الآخر «اثنين».

وتمارس اللعبة بعدد زوجي من لاعبين أو أربعة أو أكثر من ذلك، وصفة اللعبة أن يدير لاعبان، متماثلان في الطول والوزن، كل منهما ظهره لظهر زميله، ويتماسكان بشبك الأذرع. ثم يبدأ اللاعب الأول برفع الثاني عن الأرض بعملية مرجحة، ثم ينزله ليتولى اللاعب الثاني رفع اللاعب الأول بالطريقة نفسها، وهكذا حتى يتعب أحدهما أو يتعبا معاً. ويردد اللاعبان أثناء تلك الحركات عبارات منها: يقول الأول «شلع القمر» فيرد الثاني «ثوبي حمر». أو يردد اللاعبان «طبق زيزي. طبق حاسي» ويمضيان يرددان ذلك بصورة إيقاعية طول فترة اللعب. ويردد البعض «طبق سكر طبق ملح» لأن اللاعب الذي يكون محمولاً يصبح الأمر بالنسبة له لذيذاً مثل السكر، وعندما يكون حاملاً زميله يكون شاقاً مثل الملح. وفي سدير يردد أحد اللاعبين «شفت القمر» فيرد اللاعب الآخر «بَعَدْ... بَعَدْ...» (عفيفي ١٤١٢ : ٥٤، ومصادر أخرى).

## الشنه

من ألعاب الفتيات المعروفة في القويعية. وهي من الألعاب الفردية، وليس لممارستها وقت محدد. ويلزم لأدائها توافر قطعة صغيرة من الحجر أو نحوه. تجلس الفتاة على الأرض فتضع القطعة في يدها. بعد ذلك تقوم بقذفها إلى أعلى وتضرب الأرض ببطن كفها (راحة اليد). وترفع يدها وتستعد لإمساك القطعة وهي تسقط. ثم تعاود قذفها وتضرب الأرض ببطن الكف، وهكذا في حركة مستمرة. وتحاول الفتاة أن لا تقع القطعة على الأرض، لأنها إذا وقعت انتهت اللعبة وهي تحرص أن تستمر أطول مدة ممكنة. وفي أثناء اللعبة تردد الفتاة الأهزوجة التالية «الشنه والرنه، جعل اميمتي وابيي في الجنه»

وتجد الفتيات متعة في أداء هذه اللعبة، كما أنها وسيلة لعرض مهارتهن وخفة حركتهن.

## شوف شوف

يمارس هذه اللعبة الأبوان أو بعض الكبار، مع الأطفال. كما نجد العديد من الألعاب المشابهة لها في مناطق أخرى من المملكة. وصفة اللعبة أن تقول الأم للطفل مثلاً «شوف شوف» لكي يرفع رأسه لينظر، فيضربه الأب،







شوف شوف

مثلاً، ضربة خفيفة على حنجرته، فينزل رأسه وهو يضحك. ثم يقال له «شوف شوف» فوق الباب مثلاً، وعندما يرفع رأسه لينظر يضربه أحدهم ضربة خفيفة، وهكذا.

## شْويْط شْويْط

هذه اللعبة من الألعاب التي تمارسها الأمهات مع أطفالهن في بعض نواحي القطيف. وصفتها أن تمسك الأم الطفل من يده، ثم تؤرجحه وهي تنشد:

شويط شويط العيدي
وحمِّلي وزيدي
واكفي عليه المشخل
وخلي راسه يشخل
شخل شخل يالمشخل

ثم تدور به دورتين مواصلة الإنشاد:

وامي تناديني
تبغي تحنيني
في غضارة الصيني
صيني على صيني
امي تحنيني

ثم تدغدغ الأم الطفل في راحة يده وتنشد:

يارب تعطيني
واحج بيت الله
واحج بيت الله
وازور نبي الله
يارب تعطيني

(آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣٧).



شْوَيْط

## شيبه ياشيبه

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان، يجتمعون في الحارة فيختارون أحدهم من خلال القرعة فيقوم بدور الشيبه، أي الرجل المسن، فيقول له الصبيان:

شيبه ياشيبه وين رايح

فيقول:

رايح ديرتي وبلادي

ثم يقولون:

بنروح وياك

فيرد عليهم:

تاكلكم العواوي

ثم يقولون:

بننخش في مخباك

فيرد عليهم:

مخباي وصخ

ثم يقولون:

بنغسله بليفه

فيرد عليهم:

ما ينغسل

ثم يقولون:

بنغسله بصابون

فيرد عليهم:

ما ينغسل

ثم يقولون «أجل عطنا مقص نقص خشمك» -مثلاً- فيقول «ها عجيب» ثم يقوم الشيبه باللحاق بهم ومن يمسك به من اللاعبين يحل محل الشيبه ويكون عليه





الدور باللعبة ولا يشترط في هذه اللعبة قص جزء معين وإنما يترك ذلك لاختيار اللاعبين.

## شيخنا ابو ريشه

يلزم لأداء هذه اللعبة فريقان متساويان في العدد ومن خلال القرعة يحدد الفريق الذي يبدأ اللعب، إذ يختار هذا الفريق أحد اللاعبين، ويستحسن أن يكون طويل القامة وذلك لتصعيب مهمة الوصول إلى رأسه على الفريق الخصم. فتوضع على رأسه ريشة ولهذا سمي الشيخ ابو ريشه وبمساعدة زملائه من الفريق نفسه يحاول الشيخ أبو ريشه الوصول إلى خط النهاية قبل أن يلتقط أحد أعضاء الفريق الخصم الريشة من فوق رأسه فإذا التقطت الريشة من فوق رأسه قبل وصوله إلى خط النهاية عُدّ الفريق المنافس فائزاً وعليه تحدد الأدوار.

## الشِّيْر

تُعَدّ لعبة الشِّيْر من الألعاب التخمينية التي تمارس في المنطقة الشرقية وفي دول الخليج المجاورة. كما تسمى في بعض المناطق (نقش والا غوج). والشِّيْر -كما جاء في القاموس المحيط- كلمة مأخوذة من الفارسية وتعني أسد. وقد سميت اللعبة بالشِّيْر نسبة إلى عملة معدنية فارسية رسم على أحد وجهيها صورة أسد، وعلى الوجه الآخر كتابة. وكانت تلك العملة تستخدم في هذه اللعبة، ثم حل محلها عملات أخرى كالروبية الهندية أو القرش السعودي. وهناك من يرى أن اللعبة سميت بالشِّيْر لأنه يتعين على اللاعب أن يشير إلى أحد وجهي العملة (الصورة أو الكتابة)، أي يحدد أحدهما عندما يخمن. ولعل السبب الأول هو الأرجح لأن كلمة الشِّيْر باعتبارها اسماً لا تشتق من الفعل، فالاسم من (يشير) هو (الإشارة) وليس (الشِّيْر).

تمارس هذه اللعبة من قبل اثنين أو مجموعة من الأطفال، يتراوح عددهم ما بين الستة إلى ثمانية، يجتمعون في فناء واسع، ويجلسون في هيئة دائرة. ويستخدمون في هذه اللعبة قطعة معدنية من النقود تحمل على أحد وجهيها رسم أو صورة، كالسيفين والنخلة في القرش السعودي، أما الوجه الآخر فيحمل بعض الكتابات والأرقام التي تشير إلى القيمة النقدية للقطعة المعدنية.

تبدأ اللعبة بقيام الأطفال بالاقتراع فيما بينهم لتحديد اللاعب الأول الذي يبدأ اللعب. وبعد الاقتراع يبدأ من وقعت عليه القرعة اللعب بقذف القطعة المعدنية إلى أعلى بإحدى يديه اليمنى أو اليسرى. ثم يلقفها قبل سقوطها على الأرض باليد نفسها





التي قذفها بها. وبعد إمساكها يضرب بها الأرض فوراً ويغطيها بيده، بحيث لا يتمكن أحد اللاعبين من رؤية الوجه الذي وقعت عليه العملة (السيفان والنخلة أو الرقم). ثم يقول اللاعب بعض العبارات سائلاً الذي يجلس إلى اليمين منه مثل «سيفين ونخله والا رقم؟» أو «وجه والا قفا؟» أو «نقش والا غوج؟» أو «غوث والا رقم؟» أو «كتبه والا رقم؟» أو «طره أو كتبه؟» فيتولى اللاعب الجالس إلى اليمين من اللاعب الأول الإجابة عن السؤال، بأن يخمن أحد الخيارين: كالسيفين أو النخلة مثلاً. بعد ذلك يكشف اللاعب الأول عن العملة التي غطاها، فإن كان التخمين صحيحاً، أي عندما يكون السيفان والنخلة هما الوجه الأعلى للعملة، ينفّذ الخاسر ما اتفق عليه قبيل بدء اللعب، كأن يسمح للاعب بأن يضربه على يديه عدة مرات وهكذا. كما يأخذ اللاَّعب الفائز العملة المعدنية من اللاَّعب الأول ويكرر اللعبة من جديد.

وتجدر الإشارة إلى أن هذه اللعبة تلعب بطريقة أخرى مختلفة نوعاً ما عن الطريقة السابقة. فبعد أن يقذف اللاعب الأول بالقطعة المعدنية إلى أعلى بإحدى يديه يستقبلها بظهر يده الأخرى، ويسرع بتغطيتها باليد الأولى التي قذف بها العملة



الشَّيِّر

بدلاً من التقافها باليد نفسها والضرب بها إلى الأرض وتغطيتها.

وتلعب هذه اللعبة في أقطار عربية أخرى، وتختلف مسمياتها باختلاف القطر الذي تمارس فيه. فهي تسمى في لبنان (طُرَّه والا نَقْشَه)، وفي الكويت (الأَرْكَل)، أو (جب لو كتب) وفي العراق (طُره لَو كَتْبه). أما في مصر فيقال (طَرَّه والا ياظ أو ياز). وبين هذه اللعبة ولعبة (الطره) شبه كبير سيأتي تفصيله في موضعه.

## شيل العكه

(انظر شلع القمر)

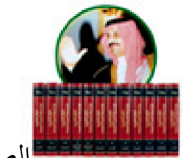
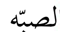





## الصّافيَه

لعـبة تمارس فـي العيـون أو الآبار الواسعة ذات المياه الغزيرة. ولفظ الصافيه مأخوذ من الصفو الذي هو نقيض الكدر. ولعل الكلمة جاءت هنا وصفاً للعين أو للبئر، إذ يقال في العاميـة صفيان اسماً أو وصفاً للبئر ذات الماء الصافي الصالح للشرب.

يمارس هـذه اللعبـة مجمـوعة من الشباب، ممن يجيدون السباحة في العيون أو الآبار العميـقة. ويتراوح عددهم ما بين ثلاثة إلى خمسة أشخاص، حسب مساحة العين أو البئر. وقبيل بدء اللعبة يقترع اللاعبون لـتحديد من يقوم بدور المهاجم. فإذا تم ذلك حـددوا مكاناً ما من العين أو الـبئر، يكون مقراً ونـقطة انطلاق اللاعب المهـاجم، ويسمى هذا المكان المحـلس. وبعد تـعيين المحلـس يتمـركز اللاعب المهاجـم فيه، وينادي بأعلى صوته «عشاكم». أي هل تريدون عشـاءكم؟ فيجـيبه الـلاعبون، الـذين يجلسـون بعيداً عنه، حيـث يتخذ كل واحد منهم موقعاً نائياً، بقولهم «ما نبغاه» أي لا نريده. ثم يعود المهاجم ثانية فينادي «غـداكم» أي هـل تريـدون غداءكـم؟ فيجيبونه بصوت عـال «ما نبغاه» أي لا نريده. ثم يقول عبـارة «صافي الوافي» فيجيبونـه جميعاً «تعال به». عند ذلك ينـطلق اللاعـب المهاجم سـابحاً نحـو اللاعبين محاولاً الـلحاق بهم، ووضع يده على رأس أحـدهم، وهم بدورهم يهربون مـنه. فإن تمكن من لمـس رأس أحدهـم، فإنـه يتـعين علـى اللاعـب الملموس رأسـه أن يحل محل اللاعب المهاجم، وهكذا تستمر اللعبة. أمـا في حالة عدم تمكن اللاعب المهاجم من لمس رأس أحدهم، فما علـيه إلا الاستمرار في تكرار المحاولة حتى يتعب، ويكون


بذلك هو الخاسر (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٠).

## الصبّه

(انظر أم ثلاث)

## الصبي

(انظر أم ثلاث)

## صبيح صبيح

(انظر شق القنا)

## صِدْناهم صِدْناهم

من ألعاب الصبيان الذين هم دون سن العاشرة في القطيف. واسمها ربما اشتق من صيد الطيور، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن يُعطى كل لاعب من اللاعبين اسماً من أسماء الطيور مثل: عصفور، غراب، حمامة، صقر إلخ. ثم يقف اللاعبون في خط مستقيم، ويحدد مكان يسمى العش وهو نقطة الأمان، ومكان آخر يسمى القفص. ثم يعين شخص يكون حكماً وآخر يكون الصياد. وتبدأ اللعبة بمناداة الحكم لأحد الطيور، كأن يقول «حمامه» وعلى اللاعب الذي يسمع لقبه أن ينطلق بسرعة من الخط باتجاه العش، وينطلق الصياد خلفه. فإن استطاع الطير الوصول إلى العش قبل أن يمسك به الصياد نجا، وإلا اصطيد ووضع في القفص. ثم ينادي الحكم لاعباً آخر وهكذا. ولا يحق لأي طير من الطيور مساعدة الصياد في الصيد باستثناء الصقر؛ إذا تمكن الصياد من صيده، وتستمر اللعبة حتى ينتهي كافة اللاعبين بين موضوعٍ في القفص وناجٍ في العش. ثم تبدأ اللعبة من جديد (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٢٥).

## الصرقاعه

(انظر الصرقعانه)

## الصرقعان

(انظر الصرقعانه)

## الصرِّقَعانه

لعبة فردية يلعبها الصغار من الذكور، وغالباً ما تمارس في فصل الصيف الذي يكون فيه جذاذ النخيل (الصرام). وتعرف هذه اللعبة بمسميات أخرى (كالقِرْقَعانه) و(الصرّقيعه) في الأحساء، و(الطِّرْباقه) في جنوب نجد، و(الصرِّقْعَان) في القصيم، و(الصرِّقاعه) في نجران، و(الصرِّقيْعا) في القويعية، و(الطرطاعه) و(الطرطيعه) في بعض



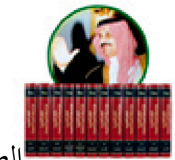


مناطق الحجاز، و(الطقطاقه) في حائل. وجميع هذه المسميات وصف للأصوات التي تنبعث عند مزاولة هذه اللعبة. فقد ورد في القاموس المحيط «الصرقعة: الفرقعة. وصرقاعة المقلاعة، بالكسر: طرفها الذي يصوت».

تتكون أداة هذه اللعبة من قطعة مأخوذة من عرجون النخيل، الذي يسمِّيه العامة العسو كما في جنوب نجد، والعتم في عالية نجد، والعرجد في حائل، ويسمى كذلك بالسنخ أو الصنخ، أو عذق النخيل، وهو الذي تتفرع منه الشماريخ التي تحمل الثمر. فبعد جني التمر مع نهاية موسم النخيل (الصرام) الذي غالباً ما يتزامن مع نهاية فصل الصيف، تؤخذ قطعة من العسو بمقدار ثلاثين سنتمتراً، ويجزأ النصف الأول من القطعة إلى ثلاثة أجزاء متساوية من حيث السمك، ليصبح في شكل زاويتين حادتين متلاصقتين بمقدار خمس وأربعين درجة تقريباً، لكل منهما، وهذان الجزآن يكونان زاويتين حادتين متحركتين، حتى إذا ما حرك اللاعب الصرقعانه ضرب هذان الجزآن في القائم الذي يفصلهما فيصدر



الصرِّقْعانه






الارتطام صوتاً يطرب له الأطفال فيجرون جماعة بين النخل وفي الطرقات، مفتخراً كل واحد منهم بارتفاع صوت طرطاعته، ومرددين جميعاً «طرطاعه جِدّي النخل في ساعه» وتختار الطرطاعة من العرجون العريض ليقوي الصوت الذي يصدر عنها عند تحريكها. أما أسفل القطعة، بطول خمسة عشر سنتمتراً، فيُعْمَل من مؤخرته مقبض لليد.

يُمسك الصبي الصرقعانه من مقبضها، ثم يحركها يمنة ويسرة بقوة، فينبعث عنها صوت أشبه بصوت التصفيق باليدين (الصرقعه).

وقد يصاحب ممارسة هذه اللعبة بعض الأناشيد، فالصبي وهو يلعب هذه اللعبة، ينشد أحياناً:

ياقرقعانه قرقعي
وإلا رميناك في الحوي
ياقرقعانه الصيف
هلي على بيت نصيف

وفي المدينة المنورة يردد الأطفال «طرطيعه.. جد النخل بسويعه.. طرطيعه.. جد النخل بسويعه».

## الصرقعيه

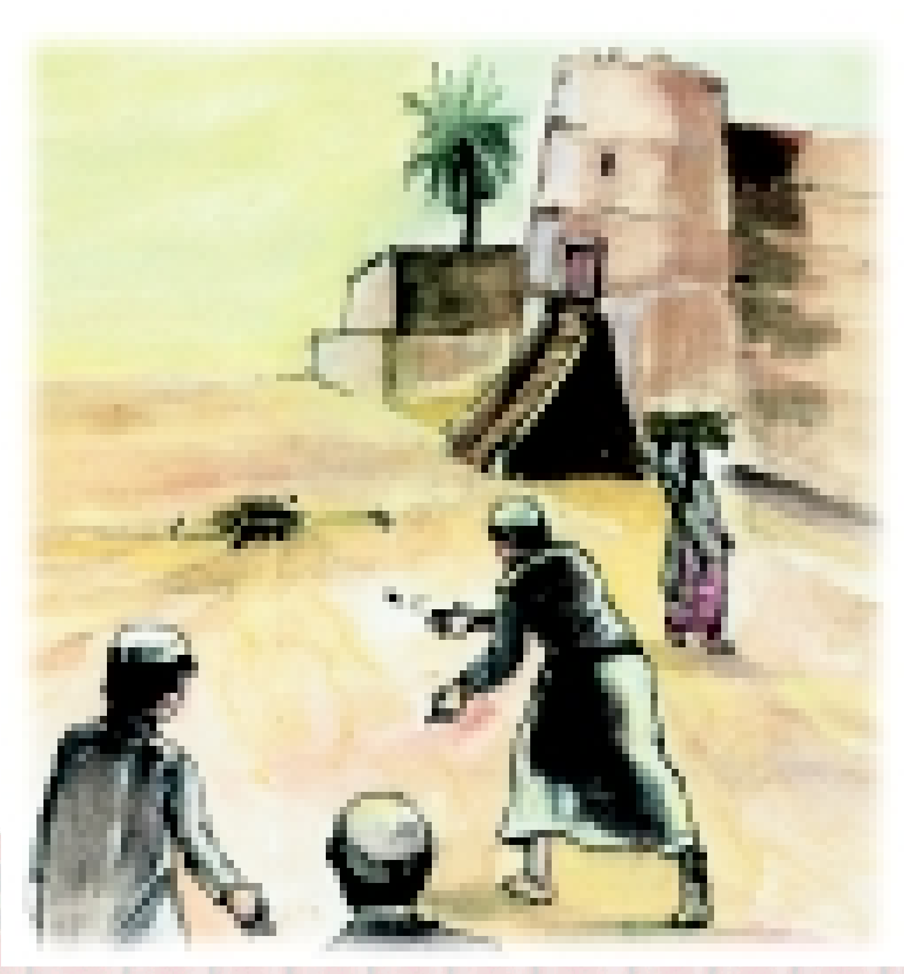
(انظر الصرقعانه)

## الصِّفِر

من الألعاب التي تعتمد على المهارة، والقدرة على التحكم في الأعصاب، والدقة في التصويب. يلعبها الشباب ممن تجاوزوا سن الثالثة عشرة. وتسمى كذلك بلعبة الفِشَقْ، وهو رصاص البنادق بعد استخدامه وتفريغه من محتواه. وسميت الصفر نسبة إلى مادة الصفر المعدنية التي يصنع منها الأنبوب الذي يحتوي على البارود في رصاص البنادق، إذ يجمع الصبية هذه الأنابيب الفارغة لاستخدامها كأداة تقوم عليها هذه اللعبة.

تتطلب مزاولة هذه اللعبة لاعبين اثنين فقط، يحضر كل منهما عدداً متساوياً من صفر البنادق ومفردها صفره. كما تتطلب ميداناً يخطط بصورة خاصة لمزاولتها، ويتألف ميدان اللعب من حفرة صغيرة بحجم حفرة لعبة الجولف، وعلى مسافة من الحفرة ترسم ثلاثة خطوط متوازية، يبعد كل خط عن الآخر مسافة لا تقل عن متر تقريباً. ويسمى الخط الأول أبو واحد، والثاني أبو كثير، والثالث أبو تشاع. وبعد تحديد من يبدأ الرمي عن طريق القرعة، يقف اللاعب الأول على خط أبو تشاع ويبدأ في رمي الصفر الخاص





الصِّفِر

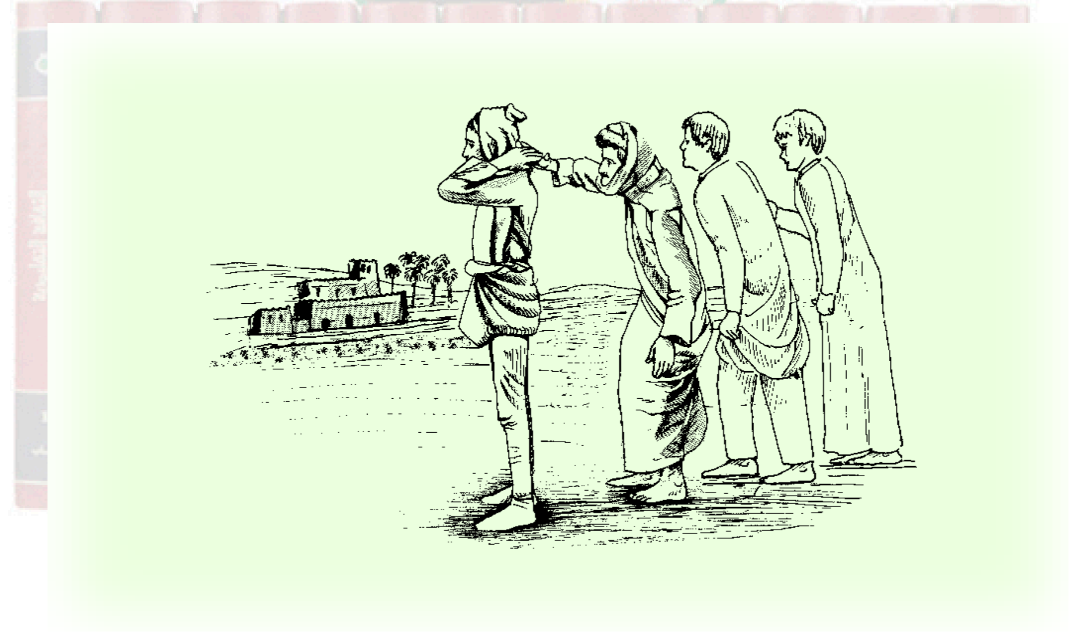
به نحو الحفرة، ليسقط فيها أو قريباً منها. أما اللاعب الثاني فيتعين عليه أن يرمي من خط أبو كثير وبالطريقة نفسها ما لديه من الصفر ما عدا واحدة. ثم يتقدم ليقف على خط أبو واحد ويسدد الأخيرة نحو الحفرة. فإن سقطت تلك الصفره التي رماها في الحفرة، يكون فائزاً ويحق له ضم ما فاز به من الصفر داخل الحفرة ليصبح ملكاً له. أما إذا لم يتمكن من إسقاطها في الحفرة فإن الدور ينتقل إلى منافسه ليرميها من خط أبو واحد نحو الحفرة. فإن سقطت داخل الحفرة يكون هو الفائز، وإلا انتقل الدور لمنافسه وهكذا (السالمي ١٤١٠ : ٢٩٠-٢٩١).

## الصَّفْقه

من الألعاب القائمة على مهارتي الحدس والفراسة، ويلعبها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين سن الثانية عشرة إلى الثامنة عشرة تقريباً. وعرفت اللعبة بالصَّفْقه لأن أحد اللاعبين يصفق، أي يضرب لاعباً آخر على يده من الخلف، ويتعين على اللاعب المضروب التعرف على من قام بضربه من بين مجموعة اللاعبين. كما تعرف باسم مِنْ قَرَعك يَامَقْرُوْع؟، كما تسمى مِنْ ضَرَب مِنْ؟.

يشارك في ممارسة هذه اللعبة، مجموعة من اللاعبين في حدود أربعة إلى عشرة. وكلّما كثر عدد اللاعبين، كان تعرف اللاعب المضروب على اللاعب الضارب أمراً بالغ الصعوبة.

يجتمع اللاعبون في ميدان فسيح ثم يُحدد اللاعب الذي يبدأ اللعبة عن طريق القرعة. فيقف من وقعت عليه القرعة واضعاً يديه خلف رقبته، ومطبقاً كفيه بعضهما على بعض، وقد وقف بقية اللاعبين خلفه. فيقوم أحد اللاعبين بضرب اللاعب ضربة خفيفة على ظهر إحدى يديه، فيلتفت اللاعب المضروب بسرعة نحو اللاعبين ملتزمي الصمت، وعليه أن يحدد أياً منهم الضارب، فإذا نجح في التعرف عليه، تبادل الدور



الصَّفْقه





معه. فيؤدي اللاعب الضارب دور اللاعب المضروب، وهكذا تستمر اللعبة. أما إذا أخفق اللاعب المضروب في التعرف على من ضربه فإنّ اللعبة تعاد مرة أخرى، حتى ينجح في التعرف على ضاربه (عفيفي ١٤١٢: ٥٦-٥٧، ومصادر أخرى).

## صِفِيْح مِلِيْح

حملت هذه اللعبة هذا الاسم بناء على المرددات التي تصاحبها، كما أنها تعرف باسم طرباخ، وتمارس مع الصغار للتسلية والضحك، وهي معروفة في عدة مناطق من المملكة والخليج. وتسمى في الخليج (هذا لماما وهذا لبابا) وصفتها أن يأخذ أحد الكبار بإحدى يدي الصغير، ويمسح على كفه مردداً:

صفيح مليح صفيح مليح

يكررها عدة مرات، ثم يقبض أصابع الصغير واحداً تلو الآخر باتجاه بطن اليد، بادئاً بالخنصر، وهو يقول: صغير وعاقل

ثم يضم البنصر ويقول: لبَّاس الخواتم

ثم يضم الوسطى ويقول: كداد القدور

ثم يضم السبابة ويقول: راعي الغنم

ثم يضم الإبهام ويقول: كبير ومجنون

وبعد أن ينتهي من ضم أصابع الصغير بكاملها، يأخذ بالدبدبة على ذراع الصغير وهو يردد قائلاً:

دب حليم دب قراد

دب حليم دب قراد

ويستمر في تحريك يده على ذراع الطفل متجهاً بها نحو قمة الرأس. فإذا وصل إلى رأس الطفل توقف إصبعه وسأل الطفل «وين لحمتي؟» فيجيبه قائلاً «أكلتها البِسَّه» عندها يقوم الشخص الكبير بسرعة بدغدغة الطفل تحت إبطه أو رقبته، فيبدأ الطفل في الضحك وهكذا (السالمي ١٤١٠: ٢٩١).

وتسمى هذه اللعبة في المنطقة الشمالية (بطيخ.. بطيخ) وتزاول بالطريقة نفسها إلا أن مردداتها اللفظية تختلف إذ يمسك والد الطفل بكف ابنه فيبسطها ويمسح عليها في كل مرة يقول فيها:

«بطيخ... بطيخ... ذنيب الذيخ...»

أو «بطيخ... بطيخ... ضراط الشيخ...»

وعندما يمسح بيده راحة كف ابنه وهو يكرر الكلمات السابقة يبدأ بأصابع يد طفله يثنيها مبتدئاً بالخنصر:

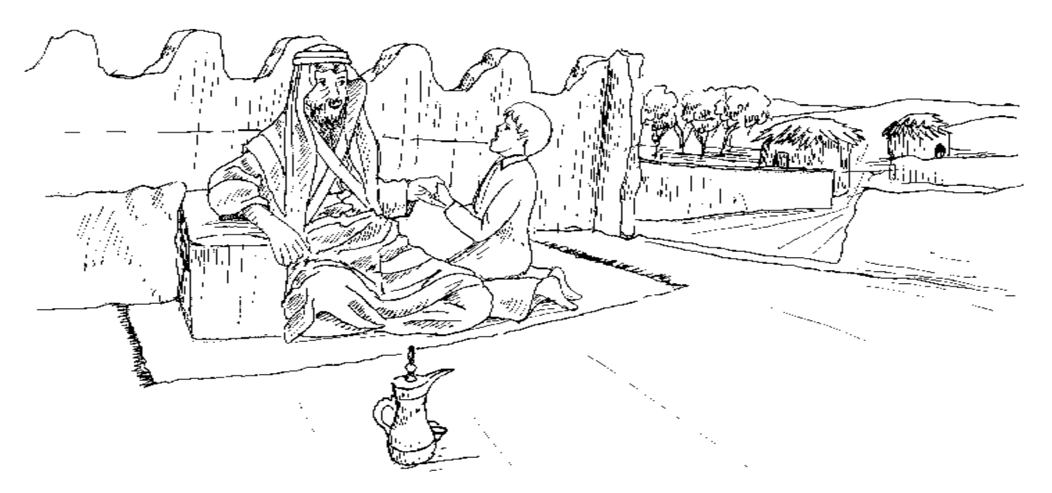
هذي خنيصر

هذي بنيصر

وهذي عيدا الطويله







صِفِيْح مِلِيْح

وهـذي مـلـحـسـة الـقـدحـان
وهذي مـقصـعة القـمل والـصيـان

ويقوم بعد ذلك بطـي أصابع طفله الخمسة ثم يطوي الأب أصابـع كفه إلا السبابة والوسطى من أصابعه ويمثل بـها رجلاً أو وحشـاً يمشي إذ يقوم بـتمثيل هيئة المشـي بالأصبعين مبتدئاً مـن كف طفله رويدا رويدا وهو يقول «يامن عيّن الطليان؟ ... يامن عين الـطليان؟» وهي الخراف، إلى أن يـأتي بثنيـة يد الطفل فكأنه يقف مشدوهاً، ويقول «هاه. . هذا مراحهن ومرباضهن ... » ويواصل نداءه «يامن عين الطليـان. . ؟» إلى أن ينتهي بأبط طفله ليقوم بدغدغته.

وكذلك الحال في منطقة المدينة وما حولها إذ يقـوم الكبير بفرد يد الصغـير ويمسح على راحته قائلاً:

«بطـيخ، بطـيخ، وضـراط الشيـخ»

ويكرر ذلك مرات عديدة ثم يـضم أصابع الصـغير واحداً بعد الآخر وهـو يقول «هذا أمك وهذا ابوك وهذا جدك وهذي جدتك وهذا عمـك» فإذا قبض الأصابع الخمسة أخذ في الدبدبة بالسبابة والوسطى متجهاً عبر الذراع والعضد نحو الإبط، فإذا وصل الإبط أخـذ يدغدغه وهكذا.

أما في منطقة حائل فالكبير يـقبض أصابع الصغير بالطـريقة نفسها، ولكنه يبدأ في تعداد مـن يعرفهم الصغير من أقاربه وإخوانه، كأن يقول «هذا ابوك، وهذي امك وهذا اخوك فلان وهذا فلان» حتى يقبض أصابع الصغير الخمسة، ثم يمرر إصبعيه السبابة والوسطى على ذراع الطفل نحو إبطه وهو يقول «جتك الدبايه





تدبي تـدبي» ثم يدس إصبعه في إبط الصغير ويدغدغه.

## الصِّفّيْره

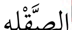
(انظر الزميره)

## الصَّقْله

من الألعاب الواسعة الانتشار، إذ تمارس في أغلب مناطق المملكة. ويمارسها الفتيان والفتيات، وإن كانت الفتيات أكثر ممارسة لها من الفتيان، حتى إنها في بعض المناطق ارتبطت ممارستها بالفتيات وحدهن. وعلى الرغم من انتشار هذه اللعبة باسم الصَّقْله في عدد كبير من مناطق المملكة، إلا أنها أيضاً عرفت بأسماء أخرى، مثل (المِصَاقيل)، و(المِزَاقِيْط)، و(الطَّبَّه) كما في المذنب والبدائع، و(الزَّقْطَه) كما في غرب وجنوب غربي المملكة، و(اللقطه) كما في الباحة، و(اللقصه) كما في بعض أنحاء المنطقة الشرقية وبعض الأجزاء من الوسطى، و(اللَّقْفَه) و(حجيْرَات) أو (اللَّقْطَه) كما في الأحساء.

ويحسن التنبيه في هذا المجال إلى أن كلمتي (المِزَاقِيْط) و(المِصاقِيْل)، وإن كانتا قد تستخدمان في بعض المناطق للإشارة إلى هذه اللعبة، إلا أن هناك لعبتين تحملان هذين الاسمين، وتختلفان في أدوارهما، وكيفية أدائهما عن لعبة (الصقلة) اختلافاً جوهرياً. وهما مشروحتان في مواضعهما من هذا المجلّد.

ويبدو أن كلمة الصقلة مأخوذة من اسم صوت الحصى عندما يضرب بعضه بعضاً أثناء اللعب. والشيء نفسه يقال عن كلمة المصاقيل التي هي جمع مصقال. أما كلمة المزاقيط، وهي جمع لكلمة مزقاط، فمأخوذة من الفعل زَقَطَ، الذي يعني في العامية الإمساك بالشئ المندفع أو الهارب. ولعل اللعبة سميت بذلك لأن من يمارسها يتعين عليه الإمساك بالحصى بخفة وبسرعة. والشيء نفسه يمكن أن يقال عن كلمة الزقطه. أما كلمة اللقفه فهي تعني في العامية أيضاً الإمساك بالشيء الذي رمي به في الهواء قبل أن يسقط على الأرض. وسميت اللعبة بذلك لأن اللاعب يقذف بإحدى الحصيات إلى الأعلى ثم يتلقفها قبل أن تسقط، بعد أن يلتقط أو يمسك بحصاة أو أكثر حسب الدور الذي يقوم به في هذه اللعبة. أما كلمة حجيرات، وهي أحد أسماء هذه اللعبة، فنسبة للحصيات المستخدمة، وهي تصغير لكلمة حَجَر إذ يستخدم اللّاعب فيها خمساً من الحصيات الصغيرة بحجم البندقة أو الحمصة الكبيرة.



تتطلب هذه اللعبة إحضار خمس حصيات مستديرات من الحجم الصغير، ثم يجلس اللاعبون، الذين غالباً ما يكون عددهم اثنين وأحياناً ثلاثة إلى خمسة، على أرض منبسطة ونظيفة وغالباً ما تكون رملية. ثم يقترعون فيما بينهم على من يبدأ اللعبة. فمن يقع عليه الاختيار يقوم بنثر هذه الحصيات الخمس على الأرض، ثم يلتقطها بطرق معينة حسب مراحل محددة. وينتقل من مرحلة إلى أخرى، ما دام قادراً في كل مرة على اجتياز المرحلة بنجاح ودون الإخلال بشروط اللعبة.

ففي المرحلة الأولى المعروفة بالواحد، ينثر اللاعب، الذي وقع عليه الاختيار، الحصى على الأرض بطريقة تجعل الحصى يتباعد عن بعضه. فيأخذ واحدة منها ويجعلها الصول. فيرمي بالصول إلى الأعلى، ليمسك به قبل أن يسقط، بعد أن يلتقط إحدى الحصيات الأربع باليد نفسها. ويكرر الحركة ثلاث مرات لالتقاط بقية الحصيات بالطريقة نفسها فإن نجح في ذلك ينتقل إلى المرحلة الثانية، وإن لم ينجح، كأن يسقط الصول إلى الأرض في إحدى المرات عند محاولته التقاط إحدى الحصيات، فإن الدور ينتقل إلى اللاعب الذي يليه في اللعبة. أما إذا نجح فإنه ينتقل إلى المرحلة الثانية وهي المعروفة بالثاني.

فبعد تجاوزه بنجاح للمرحلة الأولى، يضع اللاعب الحصيات الأربع في مجموعتين، بواقع حصاتين في كل مجموعة. ويتعين عليه أن يقذف بالحصاة الخامسة (الصول) إلى الأعلى، ثم يمسك بها قبل أن تسقط، بعد أن يتمكن من أخذ المجموعة الأولى من الحصى. ثم يعيد الكرة مع المجموعة الثانية. فإن لم يتمكن من الإمساك بالحصاتين معاً، في كل مرة، بل أمسك واحدة منهما مثلاً أو سقط الصول على الأرض قبل أن يمسك به، يفقد الدور ليحل محله اللاعب الذي يليه في اللعبة. أما إذا تمكن من ذلك، فيحق له الانتقال إلى المرحلة الثالثة التي تعرف بالثالث.

ويتعين عليه أن يوزع الحصيات الأربع في مجموعتين، إحداهما تضم ثلاثاً من الحصى، والأخرى حصاة واحدة. فيرمي اللاعب، كما هو الحال في السابق، الصول إلى أعلى ثم يلتقطه قبل السقوط على الأرض، بعد أن يكون قد أمسك بالمجموعة الأولى المكونة من ثلاث حصيات، فالمجموعة



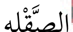


الثانية المكونة مـن حصاة واحدة. فإن نجح في ذلك انتقل إلى المرحلة الرابعة المعروفة باسم الـرابع، أو كلمش، أو الحوش. فـيضع الـلاعب الحصـيات الأربع في مجموعة واحدة فقط، ويرمي بالـصول إلى أعلـى ويسرع بـالتقـاط الحصيات الأربع دفعة واحدة، ليمسك بالصول قبل أن يسقط علـى الأرض. فإن لم يتمكن مـن ذلك، كأن يسقط الصول قبل إمساكه به أو لم يتمكن من التقاط الحـصيات الأربع مرة واحدة، فعليه عند ذلك أن يترك الدور لمن يليه من اللاعبين. أما فـي حالة تمكنه من كل ذلك، فإنه ينتقل إلى المرحلة الخامسة والمعروفة بالـكبه أو بالعطشه. فيضـع اللاعب جميـع الحصيات الخمس في كفه، ثم يرمي بها إلى أعلـى ليتلقاها جميعاً بظهر كفه. وبعد أن تستقر معظم الحصيات، أو اثنتان منها على الأقل، على ظـهر يده، يطلـب اللاعب من منافـسه أن يحدد إحـدى الحصيات، فيقول له «وين خالك؟» فيختار منافسه إحدى الحصيات لتكون الصول في هذه المرحـلة. فـيرمـي اللاعـب جمـيع الحصيات من على ظهر كفه إلى الأعلى مسافة طويلة نوعاً ما، حتى يتمكن من الإمساك بالخال فقط. فإن أمسك الخال وحده دون سواه من الحصيات، رمـاه إلى الأعلى لـيلتقط الحصيـات الأربع الملقاة على الأرض واحدة واحدة. وفي كل مرة يتعـين عليه، بعد التقاط كل حصاة، الإمساك بالصول قبل سقوطه على الأرض.

ويخسر الـلاعب هذه المرحلة في حالة عدم وقوع حصاتين أو أكـثر من على ظهر الكف، عندما يرمي بجميع الحصيات بكفه إلى أعلى، أو حينما لا يتمكن من التقاط الخال بعد تحديده من قبـل المنافـس أو بعـد رميه بـجميـع الحصيات من على ظهر كفّه، ويخسر كذلـك إن التقط حـصاة أخرى غـير الخال، أو إن سقط الخال على الأرض أثناء محاولته التقـاط الحصيات الأربع واحدة واحدة من على الأرض.

وبعد اجتيازه بنـجاح لهذه المرحلة المتمثلة في التقاطه لحصاتين أو أكثر بظهر كفّه، وإمـساكه للـخال قبل السـقوط وتمكنه من التقاط الحصيات الأربع الملقاة على الأرض على انفراد، فإنه يحق له الانتقال إلى المـرحلة السادسة، والتي تسمى الشاخر، أو الخال، أو الكبيسه. فيضع اللاعب سبابة يده اليسرى على الأصبع الوسطى من أصابع اليد نفسها، ثم يعمل زاوية شبه منفرجة طرفها الأول





الأصبع الوسطى وطرفها الثاني الإبهام، ويضعها على الأرض بحيث تشكل باباً. بعد ذلك يقوم بوضع جميع الحصيات الخمس في كفّه اليمنى، ثم إدخال يده اليمنى ما بين كفّه اليسرى الموضوعة على الأرض وبين إبطه، ثم الالتفاف بها من فوق الكف الأيسر. ويدفع جميع الحصيات الخمس إلى الأمام، لتتناثر الحصيات حول الباب، ويطلب اللاعب من منافسه تحديد الحصاة الأم أو الخال. فيختار المنافس الحصاة الأقرب إلى الباب لتكون الأم أو الخال، والتي يحظر على اللاعب ملامستها أثناء إدخال أي من الحصيات الثلاث، كما يتعين عليه إدخالها من الباب في محاولة واحدة.

هذا وبعد اختيار اللاعب المنافس للأم أو الخال، يأخذ اللاعب إحدى الحصيات الأربع، غير الخال، ليكون الصول في هذه المرحلة. فيقذف اللاعب بالصول إلى الأعلى وهو يدحرج كل حصاة من الحصيات الثلاث نحو الباب لإدخالها من خلاله، حريصاً على أن يمسك، في الوقت نفسه، بالصول قبل سقوطه على الأرض. وهكذا يستمر



الصَّقْله

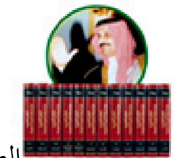




حتى يتمكن من إدخال جميع الحصيات الثلاث، دون أن تلامس الحصاة الخال أو الأم. فإذا تمكن من إدخال جميع الحصيات الثلاث، يبقى عليه إدخال الحصاة الأم أو الخال. فيرمي اللاعب بالحصاة الصول إلى الأعلى ثم يدحرج الحصاة الأم أو الخال دفعة واحدة إلى الباب، حريصاً في الوقت نفسه على الإمساك بالصول قبل سقوطه. فإن تمكن من إدخال الحصاة الخال في أول محاولة ودون سقوط الصول على الأرض، يكون بذلك قد كسب الجولة حيث تمكن من المرور بجميع المراحل الست، ويكون قد سجل نقطة (عير) على منافسه. ويحق له، في حال فوزه، إعادة اللعبة من جديد، مروراً بالمراحل الست نفسها، لتسجيل أكبر عدد ممكن من النقاط.

ومن قوانين اللعبة أن اللاعب الذي يعجز عن اجتياز مرحلة من المراحل، لا يخسر المراحل السابقة التي سبق له اجتيازها، بل يتوقف عند المرحلة التي عجز عن اجتيازها، لينتقل الدور للاّعب المنافس. فإذا عاد الدور إليه عند إخفاق منافسه من اجتياز مرحلة ما، فإنه يعاود اللعب من المرحلة التي توقف عندها، ليجتاز ما بقي من المراحل.

هكذا تمارس لعبة الصقله بشكل عام في معظم المناطق، ولكن في بعض المناطق توجد مراحل أخرى إضافة إلى المراحل الست المشهورة. ففي منطقة الأحساء التي تعرف فيها اللعبة باسم (اللقفه) أو (حجيرات)، تتكون اللعبة من ثماني مراحل بدلاً من ست. وتتشابه مراحلها الأولى، والثانية، والثالثة، والرابعة، والسادسة مع المراحل التي سبق الحديث عنها، وتسمى (الويحيد، الثنينان، الثليثات، الحوش والكبيسه)، على التوالي، أما مراحلها الخامسة، والسابعة، والثامنة فتختلف عما سبق ذكره. ففي مرحلتها الخامسة ينثر اللاعب، بعد اجتياز المرحلة الرابعة (الحوش)، الحصى على الأرض، ويأخذ منه واحدة لتكون الصول. ثم يرمي الصول إلى أعلى، ويلتقط الحصيات الأربع واحدة واحدة، كما فعل في المرحلة الأولى. وتسمى هذه المرحلة (الويحيد الخال) تمييزاً لها عن المرحلة الأولى المسماة (الويحيد). أما المرحلة السابعة، التي تسمى (المقص)، فتتمثل في وضع اللاعب، بعد نجاحه في اجتياز المرحلة السادسة المعروفة بـ(الشاخر) أو بـ(الكبيسه)، رؤوس أصابع يده اليسرى على الأرض، بعد





إبعاد كل منها عن الآخر، ليدخل جميع الحصيات واحدة واحدة من بين الأصابع. ثم يأخذ حصاة ويقذفها إلى أعلى ليلتقط الحصيات الأربع واحدة فواحدة، وعليه الإمساك بالحصاة التي قذفها قبل سقوطها على الأرض. فإن اجتاز اللاعب هذه المرحلة بنجاح انتقل إلى المرحلة الثامنة المعروفة باسم (محليقه). وسميت بذلك لأن اللاعب يشكل حلقة أو دائرة بيده اليسرى، وذلك بمقابلة رأس الإبهام بالسبابة، ثم يضع كفه اليسرى في تلك الهيئة على الأرض ليشكل باباً. ثم ينثر الحصيات على الأرض، ويأخذ إحداها ليرمي بها إلى الأعلى وهو يلتقط الحصيات الأربع واحدة فواحدة ليدخلها في الدائرة، مع الإمساك في كل مرة بالحصاة المرمية إلى الأعلى قبيل سقوطها على الأرض. فإن اجتاز هذه المرحلة بنجاح يكون قد فاز على منافسه وسجل عليه نقطة. ونتيجة لهذا الفوز يحق للاعب الفائز أن يرمي بإحدى الحصيات الخمس إلى الأعلى، ثم يهوي بيده بسرعة قبل وقوع الحصاة ليضرب (يرض) يد اللاعب الخاسر خمس مرات. ثم تعاد اللعبة من جديد ليبدأ اللاعب الفائز أو منافسه اللعب حسب الاتفاق.

وفي منطقة سدير تختلف هذه اللعبة أيضاً في بعض مراحلها، إذ تشتمل على سبع مراحل هي (الوحدة، والثنتين، والثلاث...)، وتتشابه مع المراحل الثلاث السابق ذكرها.

ثم تأتي المرحلة الرابعة، وتسمى (الكب)، أو (الدقه) في المنطقة الشرقية، وفيها يجمع اللاعب الحصيات الخمس في قبضة يده، ثم يرمي بالصول إلى الأعلى، ويضع بقية الحصيات على الأرض مجتمعة. وبعد أن يلتقف الصول، يرمي به مرة ثانية إلى أعلى، ويلتقط بقية الحصى دفعة واحدة.

أما المرحلة الخامسة، فتسمى (الْجَعْمصَه)، حيث يأخذ اللاعب جميع الحصيات في قبضة يده، ثم يرمي بالصول إلى أعلى. وفي هذه الأثناء يضع واحدة من الحصى على الأرض، وبعد أن يلتقط الصول يرمي به مرة أخرى، ليضع الحصاة الثانية. وهكذا يكرر العملية حتى ينتهي من وضع الحصاة الرابعة. ويلاحظ أنه يضع الحصى في هذه المرحلة بشكل متفرق على الأرض.

والمرحلة السادسة تسمى (اللقط)، وهي عملية التقاط الحصى الذي وضعه على الأرض. فيلتقطه حصاة حصاة أثناء رميه (الصول) إلى الأعلى في كل مرة.





ويستخدم اللاعــب في هاتين المرحلتين يداً واحدة.

والمرحلة الـسابعة والأخيرة تـسمى (الخال) وتتشابه مع مرحلة (الشاخر) أو (الكبيسه) التي مرَّ ذكرها.

فإذا فاز أحد اللاعبين يكون قد سجل على خـصمه (سَنَه)، نـسبةً إلى العـام الهجري، وإذا فـاز مرة ثانية يكون قـد سجل سنتين، وهكذا.

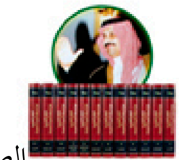
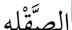
أما في بعض أنحاء المنطقة الشرقية فتلعب اللقصه أو الصقله بثلاث عشرة صورة تأخذ أحياناً شكل المراحل، وقد ذكر بعضــها آنفاً مثل الواحـد والثاني والـثالـث والـرابع أو (كـلمـش) أو (الحـوش) و(الـكـب) أو (الـدقه)، فالـصورة الـسادسة عـندهم تـسمـى (التحلوس) وتلعب بنفس طريقة الكب أو الدقة إلا أنه بعد ما (يقفز) الحجر أو الصــول يستـعـمـل الأصبع الـصياح لتحريكه على الأرض ثم يلقف الحجر أو الصــول دون أن يتـرك الأحجار.

والصورة السابعة وتسمى (التدقق) وهي أن يرمي الأحجار على الأرض ثم يرمي الصول إلى أعلى وفي أثناء ذلك يأخذ حجراً من الأرض ثم يقفز الصول ويعيد الحجـر إلى الأرض ثم يقـفز الصول ويأخذ حجراً آخـر وهكذا حتى نهاية كل الأحجار على أن لا يأخـذ الحجر نفسه مرة أخرى.

وبهذه الـصورة نفسهـا تلعب هذه اللـعبـة في الصـورة الثامـنة وتـسمى (التـزقزق) إلا أنه يلـقط حجـرين من الأرض ثم يعـيدهما إلـى الأرض حال تقفيز الصول ويأخذ الحجرين الآخـرين مباشرة ثم يلقف الصول، ثم يقفز الصول ويأخذ أثناء ذلك الحجرين الباقيين على الأرض ثم يلقـف الصول وتنتهي هـذه اللعبة بذلك.

أما الصورة التاسعة وتسمى (تزقزق الثلاث) فهي الصورة السابقة نفسها إلا أنه بعد ما يرمي الأحجار على الأرض ويختار منها (حـجر التقفيز) يقفزه إلى أعلى ثم يأخذ ثلاثة أحجار من الأرض ثم يلقف الصول ثم يقفز الصول ويعيد الأحجار الثـلاث إلى الأرض ثم يأخذ حجرين ثم يلقف الصول ويأخذ حجراً واحداً وتنتهي اللعبة.

وفي الصورة العاشرة والـتي تسمى (المبخر) يضع اللاعب يده على الأرض مفرجاً بين أصابعه رافعـاً راحة اليد عن الأرض بحيـث تأخذ شكل الخيـمة ثم يوزع اللاعب الأحجار على أصابع اليد بحيث توضع عند كل أظفر حصاة ويختار اللاعب الآخر الخال من الحصى ويقفز


اللاعب الصول ثم يدخل إحدى الحصيات ثم يلقف الصول وهكذا، حتى يضع جميع الحصيات داخل يده الموضوعة على الأرض ثم تنتهي اللعبة.

وفي بعض الأحيان تختلف هذه اللعبة في بعض مراحلها وإن وافقت في مراحلها الأربع الأول المراحل المذكورة في بداية عرض هذه اللعبة المسماة (الواحد والثاني والثالث والرابع أو كلمش أو الحوش)، وفي أسماء هذه اللعبة فهي تسمى عندهم اللقصه وتلعب بثلاث عشرة صورة تأخذ أحياناً شكل المراحل.

أما الصورة الحادية عشرة فتسمى (لعبة اليد)، أو (الطائرة)، وتلعب على هيئتين متقاربتين، تسمى الهيئة الأولى (اليد الفوقية) أو (الطائرة العليا)، وتسمى الهيئة الثانية (الطائرة السفلى) وفي بداية لعبهما ترمى الأحجار على الأرض ثم يختار اللاعب الآخر خاله مع الحرص على عدم تحريكها من مكانها ثم يختار اللاعب حجراً واحداً ثم يقفزه إلى أعلى ثم يأخذ حجراً واحداً من الأرض ويضعه في اليد الأخرى ثم يلقف الحجر قبل أن يسقط على الأرض ويستمر اللعب هكذا حتى نهاية اللعبة.

في الصورة الثانية عشرة، وتسمى (قار) أو (حجر القيران) ترمى الأحجار على ساحة اللعب ثم يضع اللاعب يده على شكل منحدر على أطراف الجنب من اليد اليسرى ثم يضع السبابة على البنصر ويبقي الأصبع الإبهام منفرداً بحوالي نصف شبر مثل عملية قار أو حجر القار، وقبل بداية اللعب يختار اللاعب الآخر خاله مع مراعاة عدم تحريكه أو تدقيله ثم يختار اللاعب حجراً واحداً ثم يقفزه إلى أعلى ثم يسحب حجراً واحداً يدفعه إلى الخال حتى تنتهي الأحجار من الأرض ثم يرفع يده اليسرى ثم يقفز الحجر إلى الأعلى ثم يأخذ الأحجار الأربعة ثم يلقف الحجر المنقفز.

أما الصورة الثالثة عشرة والأخيرة والتي تسمى (العتقه) فتقوم على تشبيك الأصبعين مع الأصبع الصياح والبنصر والأصبع الصياح يشبك على الأصبع البنصر من اليد اليسرى، ثم يعمل على شكل دروازة حتى يمكن تمرير الأحجار ما بين البنصر والإبهام. وطريقة اللعبة كالآتي: ترمى الأحجار على الأرض ثم يختار اللاعب الخال ثم يدخل اللاعب الحجارة التي على الأرض إلى داخل العتقه ثم يلقف الحجر المقفز أولاً وهكذا تكرر هذه الخطوات حتى نهاية





الأحجار وبنهايتها تنتهي هذه اللعبة التي تمثل أحياناً المرحلة الأخيرة من مراحل لعبة اللقصه.

وفي بعض المناطق تختم اللعبة ببعض الأناشيد والأهازيج، حين يقذف اللاعب، في آخر خطوة في اللعبة، بإحدى الحصيات إلى الأعلى وهو ينشد الأهزوجة التالية:

«الحس الحيس، والعنز والتيس، والشنة والرنة، وامي وابوي في الجنة، وارضيك يارب، وازعلك يابليس». أما الحصاة التي رمى بها اللاعب، قبل الشروع في إنشاد الأهزوجة، فتقع على الأرض دون إمساكه بها، وذلك رمز لرمي الشيطان بها.

## صليفيح

(انظر شق القنا)

## الصّوْبه

تلعب هذه اللعبة في بعض مناطق الأحساء، وهي تشبه إلى حد كبير لعبة المصارعة الرومانية إلا أنها تتميز بوضع تل رملي صغير داخل دائرة ويتم الصراع داخل هذه الدائرة على أن يصرع أحد الخصمين الآخر وذلك بتثبيت كتفيه على التل الرملي.

وتسمية هذه اللعبة بالصوبة، لأن التل الرملي يسمى الصوبه، وهو من فصيح العامة جاء في لسان العرب «الصوبة: الكثبة من تراب أو غيره».

## الصويّبا

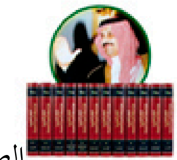
(انظر الغبيان)

## صيّاد السّمَك

ربما يعود سبب التسمية إلى العبارات المستخدمة في اللعبة إذ يردد اللاعبون عبارة «صياد السمك». وتمارس اللعبة من قبل الشباب والصبيان في بعض مناطق المملكة. ويشترط أن لا يقل عدد اللاعبين عن ستة. وصفتها أن يحضر اللاعبون كرة متوسطة الحجم، ثم يقومون بإسقاطها والتحاور عليها بالأيدي بشكل جماعي، ومن تلمس الكرة رجله يخرج من اللعبة، وينشد اللاعبون أثناء اللعبة هذه الأهزوجة:

صياد السمك صاده
وارمي بالشبك صاده

وتعرف هذه اللعبة في بعض دول الخليج أيضاً، خاصة في الإمارات، بالاسم نفسه، ولكن قانونها يختلف، إذ يقف كل اللاعبين في دائرة، ويحاول





الصياد رميهم بالكرة. واللاعب الذي تلمسه الكرة، يخرج من اللعب. وتنتهي اللعبة بعد أن يصطاد الصياد جميع اللاعبين (عفيفي ١٤١٢: ١١٤، الطابور ١٩٩٠: ٢٢٩).

## الصيد بالأواني

تمارس هذه اللعبة في المنازل أو الميادين الفسيحة في القرى. يحضر الصياد (الصبي) إناء واسعاً كبيراً، كالأواني المخصصة لشرب الماشية، وقد يستخدم المنخل أو الغربال أو الأواني الخاصة بغسل الملابس، كالطشت مثلاً. ثم يقلب الإناء فيجعل ظهره إلى الأعلى ويركزه على عود مستقيم بطول أربعين سنتمتراً. ثم يربط العود بخيط رفيع لا يقل طوله عن ثلاثين متراً، وينثر بعض الحبوب تحت الإناء. بعد ذلك يختفي الصبي الصياد بعيداً عن الأنظار، ممسكاً الطرف الآخر للخيط، مختبئاً خلف حائط أو زاوية، بحيث يرى الطيور ولا تراه. فإذا مرت الطيور ورأت الحب هبطت ودخلت لتأكل الحب تحت الإناء المقلوب. فيسحب الصبي الخيط، ليقع الإناء المقلوب على ما تحته من طيور. ومما يُذكر أن هذه اللعبة كانت تمارس على نطاق واسع باعتبارها من الوسائل السَّهلة للحصول على لحوم الطيور، وذلك قبل انتشار استخدام البنادق الهوائية والنارية (السليم ١٤٠٦: ١٣٥-١٣٦).

## صيد الجراد

تعد هذه اللعبة من ألعاب الصيد الموسمية في العديد من مناطق المملكة. وهي لا تمارس إلا في موسم كثرة الجراد. يجتمع الصبيان والكبار مساءً ويقررون الذهاب إلى المكان الذي يوجد به جراد كثير لاصطياده أثناء نومه وسكونه في المساء. فيحضر كل صبي كيساً أو خيشة، وعندما يصلون إلى المكان المحدد يبدأ الصبيان في مطاردة أسراب الجراد ومحاولة جمعها وإدخالها في الأكياس، وقد ينشدون:

صيد الجراد مناقزه
وِلْيا نقز نقز معه

وفي بلاد غامد وزهران يرددون عند صيد الجراد قولهم:

يا جراد المجرديّه
فين بت البارحيِّه
بت في حثْل الصبيّه
والصبيه غامديه

ومن قولهم أيضاً:

ما صيد الا صيد الشثّه
صيد الشثه غثّة غثّه







صيد الجراد

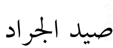
والجراد لا يصاد بكميات كبيرة إلا إذا كان الجو بارداً وفي ساعات الصباح الأولى قبل طلوع الشمس، حين يتراكم على بعضه ولا يستطيع الطيران من شدة البرد، وبذلك يمكن جمعه بسهولة، وإذا وجدوه مجتمعاً على شجيرة صغيرة برية غير مثمرة فإنهم يقتلعونها من عروقها وينفضونها داخل أكياس الخيش التي يحملونها معهم لجمع الجراد، وقد يصادف وجود بعض الثعابين والعقارب بين أغصان الشجيرة ولكنهم لا يكتشفونها إلا عند فك الأكياس وتفريغها من محتواها.

والأهزوجة الأولى المصاحبة لصيد الجراد الواردة -آنفاً- تقال غالباً في نجد عند صيد الدَّبا (صغار الجراد) وهو نوع من الجراد ينقز (يقفز) ولا يطير لمسافات بعيدة حتى يكبر ويصبح خيفاناً، والخيفان لا خير فيه.

أما الجراد الذي يحرص الناس على اصطياده فهو ما يسمى المكن أو الزعير، والأول كبير وسمين ولونه بني، أما الثاني فهو طيب ولونه أصفر.

ويسمي بعض الناس في المدينة المنورة الجراد المرغوب فيه الزعيري وهو الأصفر، ويسمون البني الدموني وعادة يكون الأصفر الذكور والبني الإناث، وكلما كان الجراد سميناً ومليئاً بالبيض طاب أكله ورُغِبَ في صيده.

أما الدَّبَا وهو صغار الجراد الذي لا يستطيع الطيران فإنهم يحوشونه



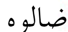
بحيث يجتمع مجـموعة من الصبيان في خط مستقيم وبيد كل منهم سعفه من النخيل لحوش الدبا وجعـله يسير معاً وتجميعه حتى إذا تكاثر في مكان ما جمعوه في أكـياس وذهبوا به إلى المنازل فتقوم النساء بطبخه حتى يذوب تماماً ويختلط بالماء، ويعـملون منه ما يسمونه مْرقَة الدبا. وبعد تجفيف تلك المرقة في الشمس يسـتخدمونها غالباً في العلاج.






## ضاع الضاع

عرف العرب هذه اللعبة قديماً، ويمارسها الفتيان والفتيات في المنازل في معظم مناطق المملكة، وتحمل الاسم نفسه في معظم تلك المناطق، كما تمارس أيضاً في الإمارات، ويسمونها (الخَاتَم) بينما تمارس بالطريقة نفسها في العراق ويسمونها (الخُوَيْتِم). أما في الكويت فيسمونها (المِحَيْبِس). وصفتها أن تتقابل مجموعتان، بصرف النظر عن عدد كل مجموعة، ثم يؤتى بخاتم، أو حجر أو أي شيء صغير يمكن أن يخبّأ داخل الكف، ويسمونه ضاع. فيأخذ أحد اللاعبين، من المجموعة البادئة للّعب، الشيء المراد تخبئته أو اللعب به ويضعه في يده. ثم يضع كل اللاعبين من مجموعته أيديهم خلف ظهورهم. ويبدأون بتناقل ذلك الشيء بين أيديهم واحداً بعد الآخر، للتمويه على الفريق الخصم، حتى يستقر في يد أحدهم، بحيث لا يعرف الفريق الآخر اليد التي استقر فيها ذلك الشيء المخبأ. ثم يمدون أيديهم إلى الأمام مقبوضة الأكف، ليبدأ أعضاء الفريق المقابل بجس الأكف من الخارج ليضربوا على الكف التي رجحوا أن الشيء المخبأ بداخلها، فيقولون «هنا». وتلعب هذه اللعبة في منطقة الباحة ويسمونها بان الضاع وتختلف عن الطريقة السابقة إذ اللاعب الذي يبحث عن الخاتم أو المخبّأ المتفق عليه والموجود في يد أحد أعضاء الفريق المقابل يضع أصبعه على الأيدي المقبوضة ثم يقول «صنكم بنكم طاح الخاتم من ته في ته» ومعنى ته أي هذه. فإن أصابوا أخذوا الضاع وانتقلت إليهم اللعبة وحسبت لهم نقطة، وإن أخطأوا أعيدت اللعبة من جديد. وتعتمد هذه اللعبة على قوة الفراسة، إذ يستقرئ اللاعبون أثناء البحث وجوه الفريق



الخصم، فقد تبدو علامات الارتباك أو ما شابه ذلك على محيا من يكون معه الضاع، مما يجعلهم يشكون في فرد معين. وفي مدن الحجاز أثناء البحث عن الضاع وأثناء مد الأيدي يقول اللاعب المتفرس فيها الباحث عن الضاع بادئاً من أول الأيدي الممدودة:

حادي بادي، سيدي محمد البغدادي، شاله وحطه كله في هدي، وينقل مع كل كلمة إلى لمس يد من الأيدي الممدودة بانتظام ويرتب اللمس بحيث تكون آخر كلمة على اليد التي بها الضاع.

أما في الإمارات فإن اللعبة لاتختلف عنها في المملكة، ولكنهم يرددون أثناء اللعبة هذه الأهزوجة:

ياعيينه دليني
من هذا إلى هذا
طاح العنبر والزباد
كله في هذا

وأحياناً يرددون:

خنيصري دليني
من ذي إلى ذي
والخوخ والرمان في ذي

وعندما يتوقف اللاعب عند كلمة ذي من مقطع الأهزوجة الأخير، يطلب من اللاعب الذي توقفت عنده الأهزوجة أن يفتح يده، فإذا كان الخاتم



ضاع الضاع

بها كسب الفريق الذي يبحث عن الضاع، وإلا استمرت اللعبة حتى يجد أحدهم الخاتم. وطريقة لعبها في الإمارات تجعل هدفها مختلفاً عنه في المملكة، إذ إنها في الإمارات تعتمد على الحظ، وفي المملكة يدخل عامل الفراسة فيها إلى حد كبير.

وتشبه لعبة الضاع، إلى حد ما، في بعض أجزائها لعبة القرش، إلا أنها تختلف عنها في أن الفريق المهزوم في القرش يُضْرب من قبل الفريق المنتصر، بينما لعبة الضاع لا تتطلب ذلك (الأحيدب ١٤٠٩ : ١١٠-١١١، ومصادر أخرى).

## ضالوه

(انظر شرعت)

## الضمر

(انظر الإضمار)



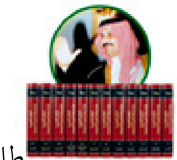


## الطائرة الورقية

تعد لعبة الطائرة الورقية من أقدم الألعاب الوافدة إلى المملكة. وصفتها أن يصنع الصبيان من الورق طائرة يربطونها بخيط طويل، ثم يتنافسون في أيهم يستطيع أن يجعل طائرته تحلق بارتفاع أعلى. ويُعد اللاعب فائزاً إذا بقيت طائرته محلقة أطول فترة دون أن تسقط على الأرض. كما أنها تلعب، في بعض الأحيان، بصفة فردية. ويمارس اللعبة، غالباً، صغار السن ممن لم يتجاوزوا العاشرة. وقديماً كانت مثل هذه الطائرات تصنع، في معظم الأحيان، من الورق البني الفاتح الرخيص الثمن، كالذي تصنع منه أكياس الحاجيات. فتقص الورقة على شكل مربع ويلصق عليها عود رفيع، بشكل طولي، من الزاوية إلى الأخرى، ويوضع عود آخر على شكل مُنْحنٍ من الزاويتين الأخريين. ثم تصنع أجنحة الطائرة بإلصاق ورق من الجانبين. أما الذيل فيصنع من خرقة طويلة من القماش. ويلعب الأطفال بالطائرات الورقية غالباً عندما يكون الهواء غير شديد. وتمارس اللعبة فوق أسطح المنازل أو في الساحات العامة. وقد تطور الوضع اليوم فأصبحت مثل تلك الطائرات الورقية تصنع من البلاستيك الخفيف في مصانع خاصة بلعب الأطفال. وتباع في الأسواق. فيشتريها الأطفال ويلعبون بها في الحدائق العامة وعلى شواطئ البحار (العبد الغني ١٩٨٨ : ٢٥٦).

## الطّابه

لعبة ثنائية. يقذف أحدهما بالطابة -كرة من قماش- وراء ظهره، فإن أمسكها الآخر انتقل إليه الدور، وإلا





غير اللاعب الأول ضربته، إذ يرفع الطابة في الهواء ويدق صدره ثم يضرب الكرة نحو منافسه، فإن أخفق زميله مرة أخرى في مسكها، وهذه آخر فرصة لمنافسه، نال الجزاء، وهو أن يقوقي عليه الفائز. وصورة ذلك أن ينكب المغلوب، أي يسجد، فيجلس اللاعب الفائز على ظهره ويقعد ويقوم وهو يقول «واحد قوق، ثاني قوق، ثالث قوق» وهكذا حتى «عاشر قوق» ثم يقول بعدها «طق البيض بالصندوق». وهذا منتهى المهانة للخاسر، لأن هذا العقاب هو تصوير لسفاد الدجاج.

## طاح الدِّيك

من الألعاب الخاصة بالبنين والبنات ممن تتراوح أعمارهم ما بين السابعة إلى العاشرة، وهي تمارس في بعض نواحي نجد. ولها أهزوجة معينة مطلعها:

«طاح الديك في البستان، غزز قلبي بالعودان» (القويعي ١٤٠٥: ٩٥).

## طَاحْ مِشْطك ياعروس

من ألعاب الفتيات في القويعية، وهي من الألعاب الجماعية. ويلزم لأدائها ثلاث لاعبات على الأقل. وتؤدى اللعبة في برحات الحي، أو في البر عند رعي الغنم قبيل الظهر أو بعد المغرب، حين يكون هناك وقت فراغ للّعب والراحة. وتبدأ اللعبة بأن تشبك لاعبتان أيديهما (كفوف أيديهما تتداخل وتتشابك الأصابع) وتقف الثالثة على أيديهما المشبوكة. بعد ذلك تقول اللاعبتان للواقفة وهما تسيران بها «طاح مشطك ياعروس». فترد عليهما «دَوّرِنّه يابنات». وهكذا تستمر اللعبة، ومتى تعبت اللاعبتان تستبدل الأدوار.

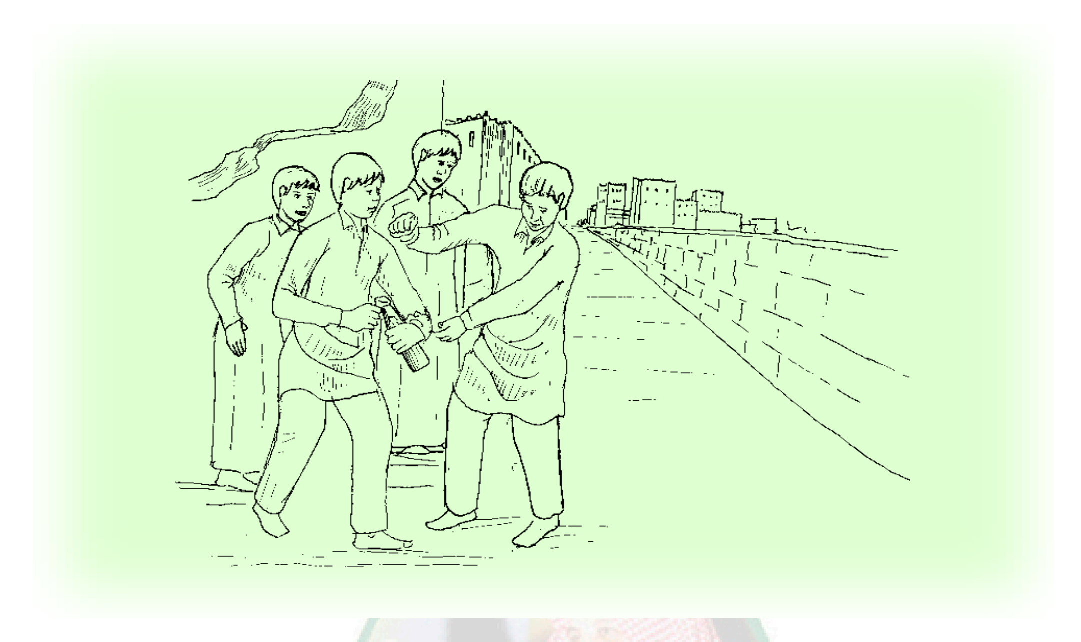
## طَاشْ ما طَاشْ

من الألعاب المستحدثة، وقد بدأت مع ظهور المشروبات الغازية. ويمارسها الصبيان في معظم مناطق المملكة تقريباً. وصفتها أن تجتمع مجموعة من الصبيان ثم يقول أحدهم، أو بعضهم، للمجموعة «طاش ما طاش» والطيشان هو الفوران، وظهور الغاز من المشروبات الغازية.

وتبدأ اللعبة بأن يحرك اللاعب قارورة المشروب الغازي كالبيبسي أو الميرندا وغيرها. ثم يسأل كل فرد من المجموعة ليختار صفة. فبعضهم يقول «طاش» والبعض الآخر يقول «ما طاش»







طَاشْ ما طَاشْ

كل حسب توقعه. بعد ذلك يفتح القارورة بسرعة فإذا طاش ما بداخلها، وذلك بخروج رغوة المشروب الغازي على شكل رغوة فوارة وانتشر خارج القارورة، فاز الذي قال «طاش». وهكذا تُكرر اللعبة عدة مرات. ويتعين على اللاعب الذي خاب توقعه، أن يدفع ثمن قارورة البيبسي. في حين يحق لمن صدق توقعه أن يشرب الباقي منها. وهناك طريقة أخرى لهذه اللعبة وهي أن توضع القارورة على سطح مستوٍ ثم تفتح، ويكون الرهان عندئذ بقولهم «طاش ما طاش» عند وضعهم قطعة صغيرة من الحصا أو الحلوى بداخلها.

ومن يصب في توقعه يكسب الرهان (القعود ١٤١١: ١٠٣).

## طاق طاق طاقيّه

من الألعاب التي يمارسها كلا الجنسين من الصغار على انفراد. وأكثر ما تمارس في المدارس، خاصة في حصص التربية الرياضية. وتعد هذه اللعبة من أقدم الألعاب الوافدة وأوسعها انتشاراً. وهي لعبة جماعية يشترك في أدائها ما يقرب من سبعة إلى عشرة لاعبين.

وتمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح ذي أرض رملية نظيفة. وتبدأ اللعبة بأن





يختار اللاعبون أحدهم ليدور، وبيده طاقية، حول اللاعبين الذي يتحلقون جالسين على شكل دائرة، بحيث تكون وجوههم متقابلة. ويتعين على كل لاعب ألاّ يلتفت خلفه حتى لا يرى حركات اللاعب الذي يدور، وهو يضع، أو يحاول أن يضع الطاقية خلسة خلف أحد اللاعبين، من غير أن يشعر به اللاعب الجالس.

ويمضي اللاعب الممسك بالطاقية بالدوران على اللاعبين المتحلقين، وهو يردد العبارة الآتية:

طاق طاق طاقيه
رن رن ياجرس
محمد راكب ع الفرس

وعلى اللاعبين الجالسين أن يرددوا المقطع في كل مرة، ويستمر اللاعب في الدوران حولهم. حتى إذا لاحظ أن أحد اللاعبين قد غفل، نتيجة ترديد العبارة أو نحو ذلك، وضع الطاقية بخفة خلف ظهره وهو لا يشعر بذلك. فإن شعر اللاعب الجالس بأن الطاقية قد وضعت خلفه، فعليه أن يأخذها ويلاحق اللاعب الذي وضعها. فإن أدركه قبل أن يتمكن من الجلوس مكانه، حُق له أن يضربه بالطاقية. ويترتب على ذلك نجاته من الخسارة وحقه في الرجوع إلى مكانه. وعلى اللاعب الذي يقوم بالدوران أن يعاود الكرة مرة أخرى. أما إذا تمكن اللاعب، الذي يدور، بعد وضعه للطاقية من الوصول إلى مكان اللاعب الذي وضع الطاقية خلفه، بعد محاولته اللحاق به، فيعد كاسباً للجولة. وعلى اللاعب الذي وضعت الطاقية خلفه، وأخفق في اللحاق بمن وضعها، أن يتبادل الدور معه. فيجلس اللاعب الذي كان يدور محله في الحلقة مع بقية اللاعبين، ويبدأ اللاعب الآخر بالدوران على اللاعبين ومعه الطاقية بالطريقة نفسها. وتستمر اللعبة على هذا المنوال حتى يمل اللاعبون ويقرروا إنهاء اللعبة، وهي تشبه لعبة (ياعمِّ عطني جريو).

## طِبّ طَبّ

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح، وهي من الألعاب الخاصة بالذكور. ولعل سبب التسمية يعود إلى طبيعة اللعبة التي تقتضي القفز أو الطب، كما يسمى في بعض المناطق. وطريقة اللعبة أن يجلس أحد اللاعبين ويمد رجليه، وأصابع قدميه مرفوعة إلى أعلى. ثم يبدأ اللاعبون بالقفز من فوق رجليه. فإذا استطاعوا ذلك زاد من علو رجليه،







طبّ طَبّ

بأن يضع قدماً فـوق الأخرى. أما في المرة الثالـثة، فيضع إحدى يـديه فوق رجلـيه، بحـيث تكـون أصابع يـديه مفرودة. ثم يزيد اليد الأخرى في المرة الرابعة واللاعـبون يتوالون في القفز. ومن يخفق منهم يخرج من اللعبة. أما الفائز فهو من يستطيع تجاوز كل تـلك المراحل بنجاح.

ونلاحظ أن هذه اللعبة تختلف عن لعـبة شْرَاع الـعُود فـي عدد اللاعـبين الجالسين الذين يمثلون محور القفز. ففي هذه اللعبة لاعب واحد فقط، في حين يتعين جلوس لاعبين اثنين في لعبة (شْرَاع العُود) (عفيفي ١٤١٢ : ٧١).

**طبق زيزي**

(انظر شلع القمر)

**طبق سكر طبق ملح**

(انظر شلع القمر)

**طبق لولو طبق مرجان**

(انظر شلع القمر)

**الطبّه**

(انظر الصقله)

**الطجنه**

(انظر أم الخطوط)

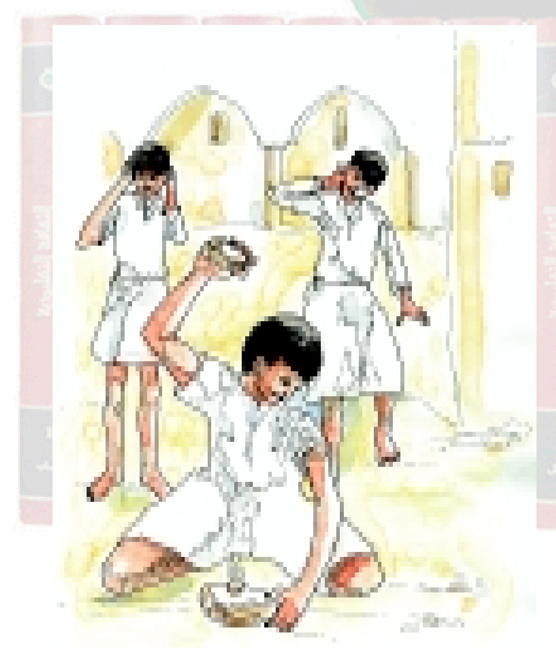
## الطحين

تمارس هـذه اللعـبة في المـواسم والحفلات. فيحضر اللاعبون صحنين من الطحين، ويوضع فـي كل منهما قرش أو أي عملة معدنية. ثم يـتقدم لاعبان ويتسابقان لإخراج القرش عن طريق النفـخ. ومن يظفر بذلك قبل الآخر يعد فائزاً. واللعبة من الألعاب التي عرفها المجتمع السعودي بعد أن عم الرخاء، إذ كان الـدقيق في زمن مضى شيئاً ثميناً جداً، لندرته وغلائه، ولا مجال لاستـخدامه للتسليـة، بل هو لـلأكل فقـط. كما أن مـجتمـع الجزيـرة عامة، يسـتهجن مـثل هذه اللعبة، ويرى أن اتخاذ النعمة وسيلة للعب كفرٌ بها، باعـتبار الدقيق نعمة من النعم التي منحها الله للبشر، فلا يجوز اللعب بها.

## الطراطِيع

من الألعـاب النارية الـتي يمارسها الشباب ممن تجاوزت أعمارهم سن الثانية عشـرة. وعرفـت هذه الـلعـبة باسـم الطراطـيع، وذلك إشارة إلـى الصوت الذي يـنطلق مـنها عنـد لعبـها، وهو (الطرطعة) بمعنى الفـرقعة. كما عرفت بوادي الصفراء باسم الفطيع.

ولعبة الـطراطيع من الألعاب الـتي تمارس فردياً وجماعياً. فيحضر من يريد مزاولة هذه اللعبة حجرين أملسين، ثم يجمع عدداً من بـعرات الإبل اليابسة، ويحرقها بالنار حتى تصبح أشبه ما تكون بالحجـر المتقد. فيأخـذ اللاعب البعرة الملتهبة بيده ويضعها على أحد الحجرين الأملسين ثم يأخذ الحجر الأملس الآخر ويرميه بشدة على البعرة الملتهبة، أي يقوم برضها، فيصدر عن ذلك فرقعة أو صوتٌ شديـدٌ يكاد يـصم الآذان مـن شدته. ويستمر اللاعب في إخراج ما أحرقه من البعرات واحدة بـعد الأخرى، ليرضها الواحدة تلو الأخرى، متمتعاً بالأصوات



الطراطِيع





المدويّة المترتبة على ذلك. وجدير بالذكر أن الآباء كثيراً ما يثبطون أبناءهم ويمنعونهم عن مزاولة هذه اللعبة النارية الخطرة (السالمي ١٤١٠: ٢٩٣).

## طرباخ

(انظر صفيح مليح)

## الطرباقه

(انظر الصرقعانه)

## الطُّرْبيْقه

من الألعاب التي يمارسها الشباب في صفوى بالقطيف. ولعل اسمها مأخوذ من الطربقه، التي يمكن عَدُّها حكاية للصوت، إذ تعني بالعامية ما ينبعث من أصوات، عندما يحرك السباح كلتا يديه وقدميه بسرعة. وتزداد هذه الأصوات شدة، بوجه خاص، عندما يكون السباح مرتدياً ملابس طويلة أو سراويل طويلة.

وتمارس اللعبة إما بشكل فردي أو جماعي. وقد تتطلب نزول السابح إلى ماء العين أو البئر بثوبه. وأثناء نزوله تدريجياً إلى الماء، يرفع ثوبه إلى أعلى جسمه، حتى إذا قارب الثوب عنقه قذف بأسفل الثوب على الماء. فيترتب على ذلك احتباس الهواء داخل الثوب وانتفاخه، حتى



الطُّرْبيْقه

يأخذ شكل بالونة. بعد ذلك يبدأ اللاعب بالسباحة. وقد تلعب هذه اللعبة بشكل جماعي، حين تتخذ مجموعة من السباحين الهيئة نفسها الموضحة أعلاه، ثم يحددون نقطة بداية السباق ونهايته في البئر أو العين. ومن يتمكن منهم من الوصول إلى خط النهاية يكن هو الفائز. وليست هذه اللعبة مقصورة على الشباب، بل يلعبها الصغار للتسلية وتعلم السباحة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٠، النجار ١٣٨٨، ج٣: ٣٠٢).

## الطَّرْفشة

(انظر السباحة)

## الطرح

(انظر المطارحه)

## الطرطاعه

(انظر الصرقعانه)

## طرقعش

(انظر شرعت)

## الطُّرَّه

من الألعاب التي تقوم على الحظ والمصادفة. يمارسها الصبيان والشباب فيما بين سن السابعة إلى السابعة عشرة. وكلمة الطُّرَّه إشارة إلى أحد وجهي العملة المعدنية الذي يسمى بهذا الاسم، في حين يسمى الوجه الاخر باسم الوزره.

تزاول هذه اللعبة من قبل لاعبيْن. يحضران قطعة معدنية من النقود، وغترة يفتلانها ويلفانها لفاً لولبياً شديداً، حتى تصبح بمثابة أداة ضرب كالسوط والعصا ونحو ذلك. ثم تجرى القرعة لتحديد أي من اللاعبين يبدأ بإخفاء قطعة النقود، ليقوم الآخر بعملية التخمين. يأخذ اللاعب الذي وقع عليه الاختيار القطعة المعدنية ويلقيها على الأرض ويخفيها بكفه، بحيث لا يرى خصمه وجه القطعة المعدنية. ثم يقول لخصمه عبارة «طره وإلا وزره؟» فيجيبه خصمه بما يعتقده. فإذا اختار أحدهما الطرة أو الوزرة يسأله ثانية فيقول «بكم»؟ أي كم ضربة لك إذا كان توقعك صحيحاً أو عليك إذا كان خاطئاً. فيقول مثلاً «طرة خمسة» عند ذلك يرفع اللاعب يده عن القطعة المعدنية، فيظهر وجه العملة. فإن كان توقع الخصم صحيحاً أخذ الخصم الغترة وضرب الآخر خمس ضربات، وإلا ضرب اللاعب البادئ باللعب الخصم





خمس ضربات. وتعاد اللعبة حسب رغبة اللاعبين لعدة مرات.

ولا يخفى أن هناك تشابهاً بين هذه اللعبة ولعبة الشير، من حيث استخدام قطعة النقود، إلا أنها تختلف من حيث الأداء والأدوار التي تقوم عليها والنتائج المترتبة على الفوز والخسارة (السالمي ١٤١٠: ٢٩٤).

## طره

(انظر كلب رشيد)

## طره وزره

(انظر الطره، والشير)

## الطش

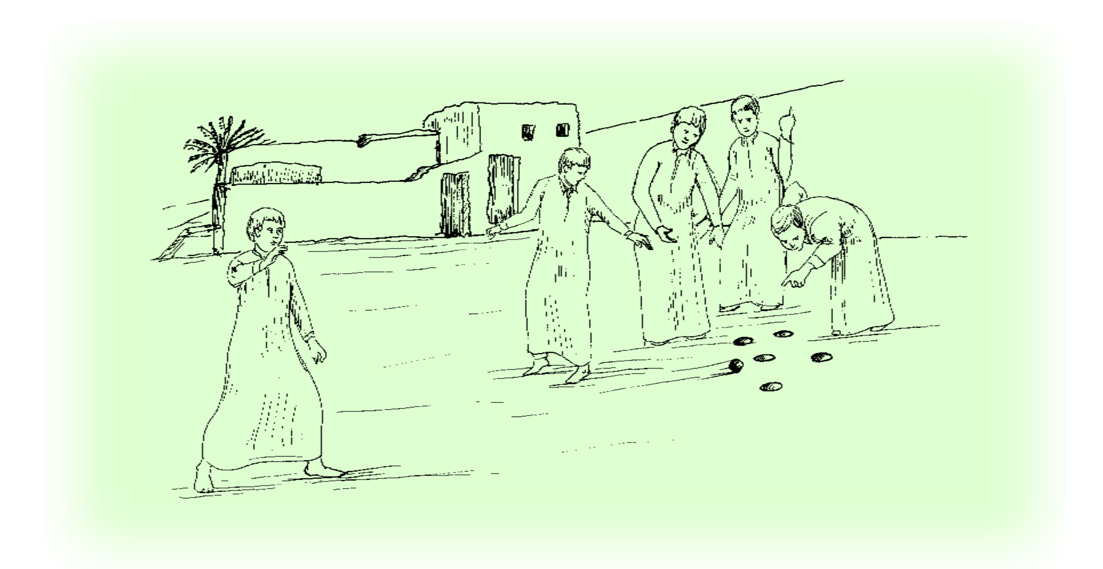
(انظر الغمّيما)

## الطقّاقه

يصنع أحد اللاعبين من الطين قدراً صغيرة بحجم الكف، ثم يرميها، وهي رطبة، مقلوبة على أرض صلبة أو فرش من الحجر فينحبس الهواء ويخرج من قاعدة القدر محدثاً فتحة ودويّاً قويّاً، وعلى اللاعب الثاني سدّ الفتحة بقطعة من طينته. أما إذا لم تنفجر القدر، فينتقل الدّور إلى اللاّعب الآخر. والغلبة لمن يجهز على طين زميله. وهي لعبة تعتمد على مهارة صنع القدر القابل للانفجار.

## طَقّة راس

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان في القطيف. وهي تلعب غالباً خارج المنزل. وسميت بهذا الاسم لأن اللاعبين يطقون أي يضربون الكرة خلال اللعب برؤوسهم. وصفة اللعبة أن يحفر اللاعبون مجموعة من الحفر، بحجم كرة التنس الأرضي، وبعدد اللاعبين المشاركين في اللعبة. فإن كانوا خمسة مثلاً تحفر خمس حفر، وإن كانوا أربعة تحفر أربع حفر وهكذا. ويحضر اللاعبون كرة صغيرة، ثم تبدأ اللعبة بأن يرمي أحد اللاعبين الكرة باتجاه الحفر. فمن تقع الكرة في حفرته عليه أن يسرع بأخذها ليرمي بها على اللاعبين، والذي تصيبه الكرة يخرج من اللعب. ولكن لو استطاع أحد اللاعبين أن يصد الكرة برأسه، أو ينزل جسمه لكي يضربها برأسه فإن ذلك يعد مكسباً للفريق. كما أن اللاعب إذا أصابته الكرة وخرج من اللعب، فإن زملاءه يستطيعون إنقاذه وإعادته للعب مرة أخرى إذا استطاع أحدهم ضرب



طَقّة راس

الكرة برأسه؛ ومن هنا جاءت تسمية اللعبة إنقاذ. ويعد الفريق مهزوماً إذا استطاع أفراد الفريق المنافس، الذين وقعت الكرة في حفرهم، أن يرموا أو يصيبوا جميع أعضاء الفريق الآخر.

وتؤدى اللعبة بطريقة أخرى، صفتها أن الكرة بعد أن تقع في حفرة أحد اللاعبين، فإنه يأخذها ليرمي بها أحد لاعبي الفريق الخصم. ويساعده في ذلك اثنان من زملائه، يتبادلان الكرة في الملعب حتى يتحين أحدهم الفرصة ليرمي بها لاعباً من الفريق الخصم. فإذا استطاع لاعب من الفريق الأول أن يصيب لاعباً من الفريق الآخر بالكرة فإن اللاعب المصاب يخرج من اللعب.

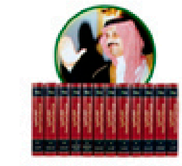
كذلك إذا نجح أحد لاعبي الفريق المنافس في انتهاز الفرصة لضرب الكرة برأسه فإن فريقه يستطيع بذلك أن يعيد من خرج من أفراده، وبذلك يضمنون وقتاً أطول للبقاء في الملعب. ويستمر اللعب حتى يُخْرجَ أحدُ الفريقين كل لاعبي الفريق الآخر، أو يتعب اللاعبون فيقرروا إنهاء اللعبة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٨٧-١٨٨).

**الطقطاقه**

(انظر الصرقعانه)

**طقطق**

(انظر طلع المهجاني)





## طقطق المجاني

(انظر طلع المهجاني)

## الطِّقْطُوق

من ألعاب الفتيات المعروفة في القويعية. وتؤدى اللعبة عادة بعد المغرب أو في فترة الظهر، عندما يتوافر مكان به مخابئ تصلح لاختفاء اللاعبات. وصفتها أن تختار الفتيات، سواء بالاتفاق أو عن طريق القرعة، واحدة منهن لتغميض عينيها حتى تتمكن بقية اللاعبات من الاختباء. بعد مضي فترة تسمح للاعبات بالتخفي، تفتح اللاعبة عينيها وهي تقول «طقطوق عشانا البارح مرقوق» إشارة إلى أنها بدأت عملية البحث عنهن. فإذا تمكنت من العثور على إحداهن، فإن دورها في البحث ينتهي وينتقل إلى اللاعبة التي عثرت عليها، وهكذا.

وهذه اللعبة شبيهة بلعبة كنيس، إلا أنها تختلف عنها نوعاً ما من حيث عدم ضرورة ملامسة اللاعبة عند اكتشافها، كما أنه ليس فيها مكان محدد يفترض الوصول إليه.

## الطَّقّه

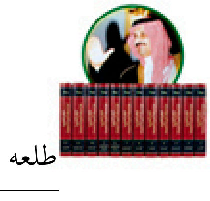
من ألعاب النوى (الفصم، العبس) التي يزاولها الصبيان. ولأداء هذه اللعبة توضع مجموعة من الفصم في حفرة، ويحضر كل لاعب فصمة كبيرة يطلق عليها الصّول، يستخدمها في رمي الفصم وإخراجه من الحفرة. يرمي اللاعب الفصم داخل الحفرة بالصّول، ويكسب ما يخرج من الحفرة، ويستمر في اللعب ما دام يكسب. أما إذا أخطأ فإن اللعب ينتقل إلى لاعب آخر. وإذا حدث أن سقط الصّول في الحفرة واستقر فيها، فإنه يفتديه بدفع عدد معين من النوى للخصم حسب ما يطلبه الخصم، أو له أن يتركه فيكون عرضة لأن يكسبه خصمه لو تمكن من إخراجه من الحفرة عندما يرمي الفصم داخل الحفرة (القويعي ١٤٠٢: ٧٧).

## الطقه

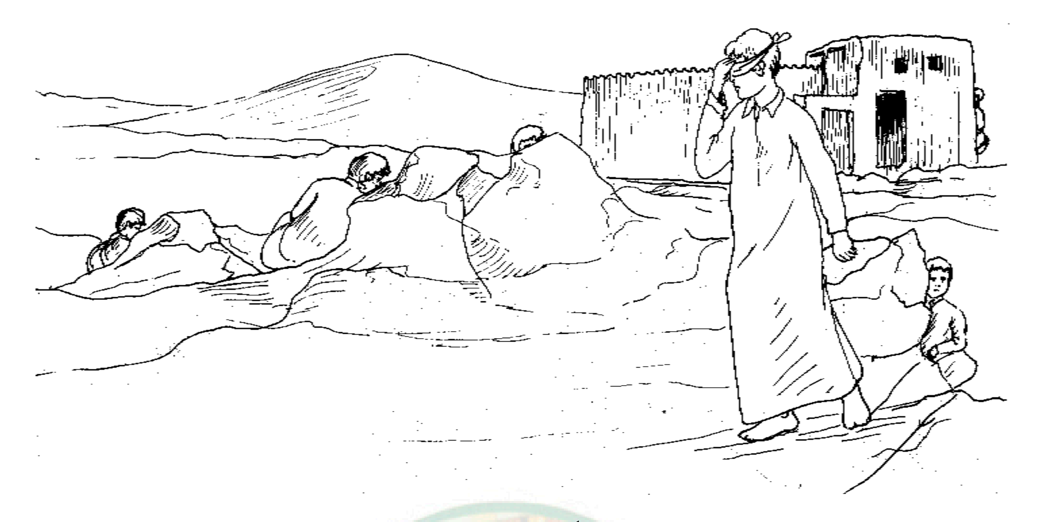
(انظر الحدل)

## طَلِع المهجاني

هذه اللعبة شبيهة بلعبة الغميمه أو الغميما، ولكنها تختلف عنها بعض الشيء. وهي تمارس في المساء، خاصة عند حلول الظلام. وسميت بهذا الاسم نسبة إلى العبارات المستخدمة فيها. وهي تلعب منفصلة من قبل الصبيان والفتيات في المنطقة الجنوبية،







طَلِع المهجاني

ولكنها قد تمارس في بعض الأحيان مشتركة. وتسمى في بعض المناطق (قِرْقِعْ الحَجَلاني). وصفتها أن يحدد اللاعبون مكاناً يتفقون عليه ويسمونه (مد). ثم يختارون أحد اللاعبين بالقرعة لكي يغمض عينيه، حتى يتمكن بقية اللاعبين من الاختباء. وبعد فترة يفتح هذا اللاعب عينيه ويبدأ البحث عن المختفين، فإن عثر على أحد منهم، فإنه يطارده ليمسك به. فإن استطاع المُطارد الوصول إلى المد دون أن يمسك به، فهو فائز. أما من يُمسك به قبل الوصول فيعد ميتاً أو خارجاً من اللعب. وإذا عجز اللاعب أن يجد بقية اللاعبين المختبئين فإنه ينادي بصوت عالٍ «طَلِع المهجاني».

وفي بعض المناطق يقولون «طقطق المَجَاني» وفي مناطق أخرى «قِرْقِعْ الحَجَلاني».

فيرد اللاعب المختبئ أو اللاعبون المختبئون«تعال شيلني من مكاني».

فيعرف بذلك أماكنهم وعليه الذهاب وحمل اللاعب المختبـئ من مكانه إلى المد. ويفرح بعض اللاعبين الذكور إذا كان اللاعب المختبئ فتاة، حيث يتاح له حملها دون اعتراض اللاعبين. وقد يكون هناك اتفاق مسبق بينهما في بعض الأحيان (عفيفي ١٤١٢: ٩٣، ومصادر أخرى).

**طلعه**

(انظر الغميما)





## الطَّمْره

من الألعاب التي يمارسها كلا الجنسين، ممن تتراوح أعمارهم ما بين تسعة إلى اثني عشر عاماً. وتعني كلمة الطَّمْره في عامية المنطقة الوسطى القفز، لتجاوز حاجز أو نحوه. وطمر بمعنى وثب من الفصيح كما جاء في لسان العرب وتختلف ممارسة لعبة الطَّمْرَه باختلاف الجنسين، إذ يلعبها الفتيان بصورة مختلفة عن الفتيات.

وتتمثل طريقة الفتيان، في اختيار ميدان صغير، لا تقل مساحته عن ستة عشر متراً مربعاً تقريبا. يتقدم إليه لاعبان فيجلس أحدهما واضعاً إحدى قدميه إلى الأمام، بحيث تكون أصابع قدمه متجهة إلى أعلى. ثم يجعل قدمه الأخرى فوق القدم الأولى وعلى الوضع نفسه. أما اللاعب الآخر فيبتعد مسافة لا تقل عن ثلاثة أمتار ويقف على قدم واحدة. وتبدأ اللعبة بأن ينطلق اللاعب الواقف من مكانه مستخدماً قدماً واحدة (عاتباً)، حتى إذا قارب قدمي زميله، الموضوعة إحداهما على الأخرى، حاول القفز فوقهما. فإذا نجح في ذلك وضع اللاعب الجالس إحدى يديه إلى الأمام فوق القدم العليا، مفرجاً بين أصابعه. فيعاود اللاعب الواقف القفز ثانية بالطريقة نفسها. فإن نجح هذه المرة أيضاً، وضع اللاعب الجالس يده الأخرى إلى الأمام فوق اليد الأولى



الطَّمْره





وبالـطريقة نـفسها. فـيعاود اللاعـب الواقف القفز مرة ثالثة. فإذا تمكن من القفز دون أن يلمس يد زميـله، يكون بذلك قد أحرز نقطة. فيتبادل اللاعبان الأدوار، ويبدآن في اللعب من جـديد على النحو نفسه. فإن تمكن القافز من اجتياز زميله في كل المراحل احتسـبت له نقطة، وإلا أصبح خاسراً.

وقد يـشترك فـي اللعبـة أكثر مـن لاعبين، ولكن يقوم واحد فقط من بينهم بدور القفز عـلى قدم واحدة. فيجلس الآخران متـجاورين متخذيـن الأوضاع السابقة نفسها للاعب الجالس، مما يزيد من صعوبة تجاوز الحاجز في هذه الحالة.

أما الفتـيات فيمارسن لعبـة الطَّمْره بطريقة مختلفة. وتتطلب مزاولتها وجود ثلاث لاعبات في سن متقاربة، يتجمعن في فناء مـنزل أو في الأحواش الملحقة بالمنـزل أو في الحقول بعـيداً عن أنظار الآخرين. وتقوم اثنتان من الفتيات بدور الحاجز، فتجلسان متقابلتين، متشابكتي الأيدي (اليمنى مع اليسرى واليسرى مع اليمنى)، أما اللاعبة الـثالثة فتقوم بدور القفز. فتبتعد عن الفتاتين اللتين تقومان بدور الحاجز، مسافة لا تقل عن عشـرة أمتار تقريباً. وتبدأ اللعبة بأن تنطلق صاحبة دور الـقـفز من مـوقعهـا تجاه الـفتاتـين الجالستين، حتى إذا قاربتهما قفزت إلى الأعلى متـجاوزة الحاجز. فإن أفلحـت في ذلك رفعت الفتاتان مستوى الحـاجز بمقدار عشرة سـنتيمترات تقريـبا، حتى يصـبح تجاوزه أكـثر صـعوبة مـن المرة السابقة. وهنا تعود الفتاة التي تقوم بدور القفز لمحـاولة قفز الحاجز، وقد أصبـح هذه المرة أكثر صعوبة. فـإذا نجحت في ذلك رفعت الفتاتان مستوى الحاجز مرة أخرى لمسافة عـشرة سنتمترات تقريـباً. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن تعجز الفتاة عن قفز الحاجز، فـيُحدد طول الارتفاع الذي تمكنت اللاعبة من قفزه. بعد ذلك تتبادل هذه الفتاة الدور مع إحدى الفتاتين الجالـستين، وتـعاد اللـعبة مـن جديد وبالطريـقة نفسها. فإذا تم تحديـد طول الارتفاع الذي تمكنت اللاعبة الثانيـة من قفزه، تـبادلت هذه الـلاعبة الدور مـع اللاعبة الثالثة التي لم تؤد دور القفز بعدُ. وتعاد اللعبة من جديد بالطريقة نفسها، حتى يتم تحديد طول الارتفاع الذي تمكنت من قفزه هذه اللاعبة الثـالثة. بعد ذلك تُجرى المقـارنة بين اللاعبات من حيـث الارتفـاع الذي تمكـنت كل مـنهن من تجاوزه. واللاعبة الفائزة هي التي تمكنت من تجاوز ارتـفاع أطول، مقـارنة ببقيـة اللاعبات. وتشبه لعبة الطمره لعبتي طب





طب وشراع العود مع وجود بعض الفروق في نوع اللاعبين وعددهم وخطوات اللعبة (الأحيدب ١٤٠٩ : ١١٣، والسليم ١٤٠٦ : ١٩٧).

## الطّناوَه

من الألعاب المعروفة في القويعية. وهي من ألعاب الفتيات الجماعية، ويلزم لأدائها وجود أربع لاعبات. وتؤدى اللعبة عندما يتاح للفتيات وقت فراغ يلعبن فيه.

تبدأ اللعبة بأن تنبطح إحدى اللاعبات (تتمدد على الأرض جاعلة بطنها ووجهها قبالة الأرض)، وتستلقي لاعبة أخرى فوقها (تضع ظهرها على ظهر اللاعبة المنبطحة، ويكون بطنها ووجهها إلى أعلى)، بشكل عكسي بحيث يكون رأسها فوق قدمي اللاعبة المنبطحة، وقدماها فوق رأس تلك اللاعبة. بعد ذلك تضع اللاعبتان الباقيتان أرجلهما فوق هاتين اللاعبتين، بحيث تكون كل لاعبة من جانب، ثم تتماسكان بالأيدي، وتقومان بالضغط على اللاعبتين الراقدتين. في هذه الأثناء تحاول الفتاة المنبطحة على وجهها الخروج، فإذا تمكنت من ذلك فإنها تعد فائزة، فتستبدل الأدوار، وهكذا.

واللعبة، بوجه عام، فيها اختبار لمدى قدرة الفتاة على التحمل والصبر والمهارة في تخليص النفس من المأزق.

## طَنْقره في راس عُود

تسمى في منطقة حائل (طِنْيِرَّه)، ويمارسها الصبيان الصغار في نجد لإغاظة بعضهم بعضا. فيأخذ أحدهم دمنة أو بعرة من مخلفات الأغنام أو الإبل، ويغرزها في طرف عود صغير ثم يرفعها بيده وهو يشير إلى الشخص الذي يريد أن يغيظه ويقول له «طنقره في راس عود، تطرح العبد الشرود».

وفي بعض المناطق يقول الصبي لمن يريد أن يغيظه من الصبيان «بعره في راس عود تطرد العبد الشرود». مما يؤدي بالصبي إلى أن يستشيط غيظاً، فيأخذ في مطاردة حامل البعرة لينتقم منه.

وأحياناً تمارس لإثارة النزاع بين متخاصمين، فحين يدب الخلاف بين اثنين من الأطفال ويتشاجران ثم ينتهي الشجار بينهما، يأتي ثالث من محبي الشغب فيأخذ حفنة من التراب ويضعها على راحة يده ويغرز بها عوداً في رأسه دمنة، ثم يقف بين المتخاصمين ويقول «طنقره في راس عود من هي في وجهه؟». فيضرب أحدهما راحة مثير



طَنْقره في راسْ عُود

الشر باتجـاه خصمه، لكي يقع الـتراب على وجهه؛ ممـا يدعو إلى إثارة النزاع بينهما من جديد.

وتعرف هذه اللعبة في الحجاز باسم (حصية الذلال) إذ تمارس لإثارة الشغب بين متخاصمين وسرعة عراكهما فما أن يدب الخلاف بين اثنين حتى يجيء ثالث ويمسك بحصاة صغيرة ويضع عليها بللا من لسانه ثم يرميها بينهما قائلاً «حصية الذلال من هي في وجهـه؟» فيختطفها أحدهما ويـرميها في وجه الآخر قائـلاً «في وجه فلان» ويبدأ العراك.

ويلاحظ أن الصبية بعد أن يكتشفوا من بـينهم مـن يتضايـق من مثل هـذه العبارات، يستمرون في التحرش به كلما رأوه (القويعي ١٤٠٥: ١٠٣، ومصادر أخرى).

## الطَّنْقسه

تعد هذه اللعبة من الألعاب الشعبية المنتشرة في حائل، وغيـرها من المناطق في أنحاء المملـكة. وتعرف أيضاً باسم الشقلبه. وتتطلب ممارستها أرضاً رملية ناعمة، أو فراشاً وثيراً. وكيفيتها أن يتبارى لاعبـان فأكثر، فـيضع اللاعــب الأول راحتيه على الأرض ويـرفع جسمه إلى أعلى جاعلاً ساقيه نـحو السماء ورأسه إلى الأرض، أي واقفاً على رأسه وراحتي





يديه. والمتفنن من يقف على رأسه فقط لمدة معينة، تطول وتقصر. فقد تكون المدة لعدة ثوان، وقد تكون لدقيقة أو أكثر. والفائز من يستطيع الوقوف على رأسه مدة أطول. وتأتي اللعبة على هيئة ثانية، إذ لا تقتصر الطنقسه على الوقوف على الرأس، وإنما يتكرر الوضع عدة مرات على هيئة تدحرج. تارة يكون الرأس هو الأسفل وأخرى تكون القدمان. وقد تستمر هذه الحركة على هيئة دائرة، يدور فيها الجسم وكأنه حلقة لعدة مرات.

## الطّنْقُور

من الألعاب المعروفة في القطيف. وتعرف اللعبة بمسميات أخرى في المنطقة نفسها، حسب القرية التي تزاول اللعبة فيها. فهي تعرف بلعبة (الشّكُوك) في صفوى والعوامية من قرى القطيف مثلاً، إلا أن غالبية أهل المنطقة يعرفونها باسم (الطّنْقُور).

وتمارس اللعبة في المناطق الزراعية، كالبساتين والنخيل، لأن أرضها الطينية مناسبة للعبة. إذ تساعد على غرز العصي بسهولة. ويمارسها مجموعة من الشبان، في حدود ثلاثة إلى سبعة، يتعين على كل لاعب من المشاركين في اللعبة إحضار مجموعة من الطناقير أي العصي، صنعها بنفسه وهيّأها على شكل رماح، مقلماً مقدمة العصا حتى تأخذ هيئة رأس الرمح. أما مؤخرة العصا فيقلمها اللاعب ويصقلها لتكون مقبضاً مريحاً لليد يساعده على قذف العصا قذفاً قوياً، مما يجعلها تنغرس واقفة على الأرض.

بعد تجمع اللاعبين يختارون جزءاً من الأرض الطينية اللينة كبطون السواقي، لتكون ميداناً للعبة. وتبدأ اللعبة بأن يغرس كل لاعب طنقوره في الأرض اللينة، وذلك برفع الطنقور إلى أعلى، بحيث يكون رأس الطنقور موجهاً نحو الأرض، ثم يقذفه بقوة على الأرض. وبعد أن ينتهي كل لاعب من غرس طنقوره في الطين بهذه الطريقة، يجرون القرعة بينهم لتحديد اللاعب الأول الذي يحاول حيازة ما يستطيعه من طناقير زملائه. فيأخذ طنقوره المنغرس في الأرض، من بين بقية الطناقير، ويرفعه إلى أعلى، مسدداً رأسه إلى الأرض، ثم يلقيه بسرعة لينغرس في الطين. فما سقط من طناقير اللاعبين الآخرين المنغرسة بالأرض من جراء قوة القذفة، يصبح ملكاً لهذا اللاعب، وله الحق في أن يواصل اللعب ما دام في كل مرة يسقط واحداً







الطّنْقُور

أو أكثر من الطناقير فتصبح ملكاً له. أما عندما ينغرز طنقوره في الطين من دون أن يسقط أياً من الطناقير الخاصة باللاعبين المشاركين في اللعبة، فهنا يحل محله اللاعب الذي يليه ليؤدي الدور نفسه الذي أداه اللاعب الأول. فما تمكن من إسقاطه من الطناقير بالطريقة نفسها يصبح ملكاً له. أما إذا لم يتمكن من إسقاط شيءٍ فإن اللاعب الذي يليه يأخذ الدور، وهكذا حتى آخر لاعب. وبعد سقوط جميع الطناقير في يد بعض اللاعبين، من دون الآخرين، يعيدون اللعبة من جديد. وهكذا تمضي اللعبة حتى يحوز أحدهم أو بعضهم طناقير بقية اللاعبين. عند ذلك يأخذ الفائزون ما كسبوه من طناقير إلى منازلهم ليعودوا بها في اليوم التالي. أما من خسروا منهم فيبدأون من الغداة بصنع طناقير جديدة، لإحضارها في اليوم التّالي لمنازلة من فازوا عليهم بالأمس (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٤٦-١٤٧).





## الطّوابِيْق

من الألعاب التي تعتمد على قوة السمع، ويلعبها الصبيان والشباب. وعرفت اللعبة بأسماء أخرى مثل (القُوَاطِي) و(الحِقّين) و(المهابول). وربما سميت (الطّوَابِيْق) لأن اللعبة تعتمد على العلب المعدنية، غالباً، وهي المعروفة عند بعض سكان المملكة بالطوابيق.

وتتطلب مزاولة هذه اللعبة ميداناً فسيحاً في حدود مائة متر مربع تقريباً (١٠م×١٠م) ويشترك في مزاولتها لاعبان فقط، ويراقب اللعبة مجموعة من الأفراد يكونون خارج الميدان للتفرج على ما يحدث من اللاعبين. ومن شروطها أن تعصب عينا اللاعبين كليهما بقطعة قماش، حتى لا يرى أي منهما الآخر. ثم تجرى القرعة لتحديد أيهما يكون صاحب الطوابيق، وأيهما يقع عليه دور البحث عن اللاعب صاحب الطوابيق. تبدأ اللعبة بأن يتفرق اللاعبان في الميدان، ثم يبدأ اللاعب الذي بيده طابوقان بإطباقهما، محدثاً بذلك صوتاً يسمعه اللاعب الآخر. فيتعين عليه الاتجاه نحو المكان الذي يقف فيه اللاعب الذي بيده الطوابيق لإمساكه. فإن أمسكه يكون فائزاً، ويتبادل الدور معه. أما إن لم يتمكن من ذلك فاللعبة تستمر بمواصلة اللاعب الذي بيده الطوابيق إطباقهما على نحو ما فعل من قبل. وفي كل مرة يبتعد قليلاً، ويغير مكانه حتى يصعب إمساكه من قبل خصمه. فإذا طالت الفترة ولم يتمكن اللاعب الباحث من الإمساك به، عُدّ صاحب الطوابيق هو الفائز. وأحياناً يصطدم اللاعبان ببعضهما مصادفة، فيسرع من عليه دور البحث بالإمساك باللاعب صاحب الطوابيق (العواد ١٤٠٧: ٣٥).

## الطَّواخَه

(انظر المراجيح)

## طوط

(انظر شرعت)

## طوق النار

يستخدم لهذه اللعبة الإطار الحديدي لدراجة هوائية (بسكليت)، بعد نزع إطارها المطاطي (الكفر أو اللستك)، ويوضع مكانهما قطن يربط بأسياخ دقيقة لينة (أسيام). ثم يربط الإطار الحديدي من جانبيه بسيخين معدنيين طويلين، ويمسك بطرفيهما شخصان قويان، يشدانهما بحيث يرتفع الإطار الحديدي





عن الأرض حوالي متر. ثم تُصب على القطن مادة قابلة للاشتعال، كالكيروسين (القاز)، وتُشعل فيه النار.

وصفة اللعبة أن يصطف اللاعبون على شكل قاطرة في اتجاه الإطار المشتعل. فينطلق اللاعب الأول ويقفز بشكل أفقي داخل الإطار ويتدحرج بجسمه من الجهة الأخرى، ثم يتوالى اللاعبون في القفز بهذه الطريقة.

وهذه اللعبة من الألعاب الخطرة التي يلزم لممارستها توفير وسائل السلامة، وبعض أدوات الإسعافات الأولية، لأن اللاعبين قد يتعرضون لملامسة الإطار المشتعل ويصابون ببعض الحروق.

## الطِّيْبان

من الألعاب القائمة على الحدس والتخمين، ويشارك في ممارستها الصغار والكبار من الذكور. والطِّيْبان جمع «طاب» وهو واحدٌ من الأوضاع الذي تستقر عليه القطع الخشبية الأربع بعد إلقائها على الأرض. وتمارس اللعبة بطريقتين إحداهما مبسطة، أما الثانية فتتسم بتعقيدها وكثرة أدوارها.

وتتطلب الطريقة الأولى لممارسة اللعبة لاعبين أو أربعة. يأخذون قطعة خشبية، إما من جريد النخيل أو شجر الأثل أو الحماط ونحوه بطول عشرين سنتمتراً تقريباً، وتقسم إلى قسمين متساويين. ثم تشق كل قطعة من الرأس، بحيث يكون هناك أربع قطع متماثلة لكل واحدة منها ظهر، وهو الجزء الذي يغطيه اللحاء أو قشرة الجريدة، وبطن، وهو الجزء الناصع من القطعة. وبعد إجراء القرعة لتحديد أدوار المشاركين في اللعبة، يجلس اللاعبون متقابلين. ويبدأ اللاعب الأول بأخذ القطع الأربع، ثم يرميها إلى الأعلى ضارباً بعضها ببعض. فإذا وقعت على الأرض، نظر إلى الهيئة التي وقعت عليها، على بطونها أم على ظهورها. وتحتسب للاّعب نقطة واحدة إذا وقعت إحدى القطع على ظهرها وبقية القطع على بطونها، ويسمى هذا الوضع الطاب. وتحتسب نقطتان إذا وقعت اثنتان من القطع على البطن والأخريان على الظهر، ويسمى هذا الوضع الدو، وثلاث نقاط إذا وقعت إحدى القطع على بطنها والقطع الباقية على ظهورها. وأربع نقاط إذا وقعت القطع الأربع على ظهورها. وست نقاط إذا وقعت جميع القطع على بطونها، ويسمى هذا الوضع أم الجلود







الطِّيْبان

نسبة إلى اللحاء أو القشرة التي تغطي ظهور القطع الأربع. وبعد إحصاء النقاط التي حققها اللاعب ينتقل الدور للاعب الذي يليه ثم للاعب الثالث فالرابع بالطريقة نفسها. وفي كل مرة يسجل عدد النقاط التي حصل عليها كل لاعب. وتعاد اللعبة مرة ثانية وثالثة حتى يحصل أحد اللاعبين على عدد النقاط المتفق عليه للفوز، كأن يكون عشر نقاط أو خمس عشرة نقطة. ويعد اللاعب الذي سجل هذه النقاط قبل سواه هو الفائز.

أما الطريقة الثانية لهذه اللعبة فأكثر تعقيداً من الأولى. ويشترك في ممارستها لاعبان فقط في آن واحد. يخطان، بعد إحضار القطع الخشبية الأربع، أربعة خطوط متوازية، وكل خط يحتوي على عدد مساو من البيوت، تكون سبعة أو تسعة أو اثني عشر بيتاً حسب الاتفاق. وبعد أن يجلس اللاعبان متقابلين، والخطوط الأربعة تفصل بينهما، يضع أحدهما سبعة أحجار (حصى) سود بعدد البيوت في الخط الذي يليه مباشرة ويضع اللاعب الآخر سبعة أحجار بيض في الخط الذي يليه أيضاً. وتُترك بيوت الخطين المتوسطين خالية. وتبدأ اللعبة بأن يأخذ اللاعب، الذي حددته القرعة لِبدء اللعب، القطع الخشبية الأربع ويرميها إلى الأعلى، ضارباً بعضها ببعض. فإذا سقطت على الأرض يحسب اللاعب عدد النقاط التي حددها وضع القطع الخشبية، ثم

يحـرك إحدى أحجـاره الخاصة، أي الواقعة عـلى أحد طرفي الخط الـذي يليه، إلى البيت المتوسط الذي يليه بعدد النقاط التي حددها وضع القطع الخشبية الأربع. فإذا كان وضعـها أم الجلود، أي ست نقاط، فللاعب أن يأخذ حجراً من أحد طرفي خطه وينقله إلى الخط المتـوسط المـوالـي، ثم يـحركه ست مرات، أي ينـقله من بـيت إلى آخر ست مرات فـي البيوت السبـعة التي يتـكون منـها الخط المـتوسط المـوالـي للاَّعب. وبـعد أن يصل إلـى البيت الأخير، أي البيت السادس، في الخط، يتوقف ليقوم منافسه بالدور نفسه آخذاً القطع الخشبية الأربع، ورامياً بها إلى الأعلى، بحيث تصطدم بعضها ببعض قبـل أن تسـقط عـلى الأرض. فإذا استقرت على الأرض وتبين عدد النقاط الذي يحدده وضع الطيبان، أخذ حجراً من الخط الخاص به، ولكن من الطرف المعاكس للاَّعب الأول، ونقله إلى الخط الأوسط الموالي له مرة أو أكثر حسبما حدده وضع القطع الخشبية الأربع. فإذا كان اللاعب الأول قد ابتدأ من الطرف الأيمن، فعلى الـثاني أن يأخذ الحجر من الطرف المعاكس، وهكذا. ويسمى الحجر الكلب فيصبح لكل لاعب كلب معين. ويعد أحد اللاعبين فائزاً إذا انتهى العدد الذي حدده وضع القطع الخشبية الأربع بالبـيت الذي استقر فيه كـلب منافسه، إذ يعبر ذلك عن تمـكن كلبه من أكل كلـب خصمه، وبذا يخـرج ذلك الـكلب من الـلعبـة. ويواصل اللاعبان اللعب بالطريـقة نفسها حتى تأتـي كلاب أحـدهمـا علـى كلاب اللاعب الآخر. ويعد اللاعب المنتصر هو من ظلت كلابه تتحرك في الخطوط الـوسطـى، مـن دون وجود كـلاب لمنافسه، لأن كلابه تمكنت من أكلها.

وأكثر ما تعرف الطيبان عند زارعي النخيل فـي المدينة المنورة، وكانت من الألعاب الجميلة المسلية التي يمضي عليها الكبار الوقـت الطويل وأكثر ما تلـعب هذه اللعـبة من جانب الكبار فـي نهار رمضان لتـمضية ساعات النهـار إلا أن مسـميات الدو وأم الجـلود لا يعـرفها الكثيرون. بل يحسبون النـقاط بالطاب والطابين وهكذا.

## الطّيْر

من الألعاب المعروفة في القطيف، وهي من ألعاب الشباب، وربما سميت بهذا الاسم بسبب ما تقتضـيه ممارستها من الـسرعة، في خـفة ولياقـة، عند







الطّيْر

اللحاق بالخصم لإمساكه أو الهروب للتخلص منه. وتُشبه اللعبة إلى حد كبير إحدى الألعاب الشعبية المعروفة بالكويت باسم (شْطَيْط).

ويمارس اللعبة فريقان متساويان في العدد بواقع أربعة إلى ستة لاعبين في كل فريق. يرسم كل فريق دائرة أو مربعاً خاصاً به، على أن تكون بين الفريقين مسافة لا تقل عن عشرة أمتار إلى خمسة عشر مترا. ثم يدخل كل فريق دائرته. وتُجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب، فيعين هذا الفريق أحد أعضائه ليبدأ اللعب. وصفة اللعبة أن يخرج اللاعب من دائرة فيطارده الفريق المهاجم فإذا أمسكوا به يصبح ميتاً.

وعند ذلك يتعين على أعضاء الفريق الأول إحياء زميلهم الذي مات، وذلك بخروج أحدهم من دائرة فريقه والانطلاق مسرعاً نحو دائرة الفريق الثاني لمحاولة الوصول إليها قبل أن يتمكن أعضاء الفريق الثاني من اللحاق به ولمسه. فهم سرعان ما يخرجون من دائرتهم، عندما يغادر لاعب الفريق الأول دائرته، وذلك لمطاردته ولمسه قبل أن يتمكن من الدخول إلى دائرتهم. واللاعب يسرع إلى دائرة الفريق الثاني مراوغا، لمنعهم من لمسه حتى يتمكن من دخول دائرتهم. فإن تمكن من ذلك لا يحق لهم لمسه، ويبقى محتمياً داخل دائرتهم. ويظل متحيناً فرصة انشغالهم





بمطاردة لاعب آخر من زملائه، لينطلق مسرعاً إلى دائرة فريقه ويدخل فيها قبل أن يتمكن أحد من لمسه. فإن نجح في ذلك يكون قد أحيا زميله الذي مات. فينضم اللاعب الذي تم إحياؤه لفريقه. أما إذا تم لمسه، من قبل لاعبي الفريق الثاني، قبل عودته إلى دائرة فريقه، فعليه أن يعود إلى دائرة الفريق الخصم، مرة أخرى، والاحتماء بها لمعاودة الكرّة من جديد. وفي هذه الأثناء يحاول اللاعبون الذين لم يتم لمسهم من قبل لاعبي الفريق الخصم، الخروج من الدائرة للمس أكبر عدد ممكن من لاعبي الفريق الثاني لإماتتهم. والفريق المنتصر هو الذي يتمكن لاعبوه من إماتة أكبر عدد من لاعبي الفريق الخصم (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٧٦، والشملان ١٣٩٨، ج١: ٨٥).

## طَيْر الوَرْدِي

يُمارس هذه اللعبة الأطفال والشباب من الذكور في القطيف. وتتطلب وجود لاعبين: أحدهما صغير والآخر شاب قوي البنية، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن يجلس الصغير ويقف الشاب القوي بجانبه واضعاً إحدى يديه على رأسه وكأنه حامٍ له. ويحاول بقية اللاعبين لمس الصغير الجالس، بينما الشاب يدافع عنه بيده الأخرى ورجليه، فيركل ويضرب كل من يقترب من الصغير محاولاً لمسه، والذي يصاب من اللاعبين المهاجمين بضربة أو ركلة، يحل محل الصغير الجالس، وهكذا تمضي اللعبة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٨٥).

## طيْر غياره

(انظر كلب رشيد)

## طيْر مِنْ نَطّكْ

(انظر امقرنيك)

## الطّيْره

من الألعاب الليلية التي يمارسها الشباب الذكور فيما بين سن العاشرة إلى سن الخامسة عشرة. وتمارس، غالباً، تحت ضوء القمر، أو قبيل غروب الشمس، حتى يسهل معرفة أفراد كل مجموعة وتمييزهم عن أفراد المجموعة الأخرى. وربما سميت اللعبة بالطيره، لأن لاعبي إحدى المجموعتين يراوغون لاعبي المجموعة الأخرى متسللين بينهم، تجنباً لضربهم أثناء محاولتهم اللجوء إلى المكان المحدد





للحماية. وهو أمرٌ شبيه بما يفعله الطائر حين يطير متسللاً بين الأشجار للوصول إلى غايته.

يمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح من قبل مجموعة من الشباب في حدود عشرة أو أكثر. فيقسمون أنفسهم إلى مجموعتين متكافئتين كماً وكيفا، ثم يرسمون دائرة كبيرة تتسع للاعبي إحدى المجموعتين، وتستخدم حصناً يحتمي فيه لاعبو المجموعة الثانية من مطاردة وضرب لاعبي المجموعة الأولى، وتعرف هذه الدائرة باسم (المدى). ثم تجرى القرعة لتحديد المجموعة التي تبدأ باللعب. ويتعين على المجموعة الأخرى التي لم يقع عليها الاختيار الاختفاء السري، فتذهب بعيداً عن المدى. أما لاعبو المجموعة التي وقع عليها الاختيار لبدء اللعب، فتُقسم نفسها إلى فرقتين متساويتين، لكل واحدة منهما مهمة محددة. فتكون مهمة المجموعة الأولى حماية الدائرة (المدى) من تسلل أي من لاعبي المجموعة الثانية إليها، كما ينتشر أعضاؤها ويتمركزون حول محيط الدائرة من الخارج. أما الفرقة الثانية فمهمتها البحث عن لاعبي المجموعة الأخرى التي اختفت (سرت) لمطاردتهم بعيداً عن الدائرة. ويحق للاعبي هذه الفرقة، إنزال الضرب بأي من لاعبي المجموعة الأخرى إذا تمكنوا من الإمساك به. أما أفراد المجموعة الأخرى فيهربون متفرقين، وهم يحاولون اقتحام الدائرة والدخول فيها. وسبيلهم إلى ذلك مراوغة لاعبي الفريق الأول حتى يتقوا ضرباتهم. ومن يتمكن منهم من الدخول إلى الدائرة فله الحق في الجلوس ويكون في مأمن. وتستمر اللعبة حتى يتمكن جميع أو معظم لاعبي المجموعة الأخرى من الدخول إلى المدى والاحتماء به. أما من لم يتمكن من اقتحام الدائرة والاحتماء بها، فإن نصيبه الضرب من لاعبي الفرقة الثانية. ومن الملاحظ هنا أن لاعبي الفرقة الثانية يقومون بما يعرف بعملية الحدو، أي ملاحقة لاعبي المجموعة الثانية وإرغامهم على الاحتماء بالدائرة. في حين يدافع لاعبو الفرقة الأولى عن الدائرة بضرب أي لاعب من لاعبي المجموعة الثانية ثلاث ضربات. ويتعين على اللاعب المضروب من قبل هذه الفرقة، إعادة المحاولة مرة أخرى ومن اتجاه آخر. فإن تمكن من الدخول قبل أن يُضرب يكون بذلك محتميا. ونلحظ أن هذه





اللعبة تتشابه إلــى حد كبير في بعض أدوارها مع اللعبة المعروفة بـ(الطير)، إلا أنــه توجــد بعــض الاختــلافات الجوهرية بين اللعبتين (عفيفي ١٤١٢ : ٩٤).

**الطيري**

(انظر الساري)

**طيري**

(انظر خنتيبيرا)



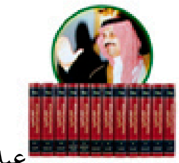



## ع الباصْ الباصْ البِصيّْصه

هذه العبارة جزء من أهزوجة ترددها الفـتيات أثنـاء المرحلة الأولـى، وهي مرحلة تقـسيم اللاعبات إلى فريقـين. ومن عـبارات الأهزوجـة يتضح أنـها وافدة. تبدأ اللعـبة بأن تتقابل فتاتان، يتم اختيـارهما بالقرعة أو بالأسبـقية، وتقومان بدور قيادة اللاعبات. فتعطي كل منهـما لنفسها اسمـاً، كأن تسمي إحداهما نفسها وردة، وتسمي الأخرى نفسها رمانة. بعد ذلك تصفق كل منهما إحدى يديها بيد الفتاة المقابلة لها، بشكل إيقاعي. فتصفق بـاليد اليمنى في اليد اليسرى للفتاة الأخرى، والـيد اليسرى في اليد اليمنى. وتردد الفتاتان أثناء ذلك الأهزوجة التالية:

ع الـبـاص الـبـاص الـبـصـيـصـه
ع الـيـادي الـيـادي الـغـمـيـمـه
نـهـار الـعـيـد تـعـشـيـنـا
عـشـانـا مـهـلـبـيـه
فـيـهـا حـبـه مـقـلـيـه

وخلال أداء الأهزوجة تتحلق الفتيات الأخريات حول الفتاتين ويـقمن بالمرور من تحت يديهـما. والفتاتان مستمرتـان في ترديـد الأهزوجة مع تـبادل ضرب الأكف بعضها ببعض. ومن تنتهِ عندها الأهزوجة أثنـاء دوران اللاعبات تطبـق عليها الفتاتان بأيديهما لتقتادها إحداهما خارج الـدائرة. ثم تخـيرها: تـريدين الرمانة، أو الوردة مثلاً، وعليها أن تختار إحداهما. وبعد الاختيار تخبرها اللاعبة عن صاحبة الاسم الذي اختارته وعليها أن تقف خارج المجموعة. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يتم تـقسيم اللاعبات إلى مجموعتين مـتساويتين. بعد ذلك تبدأ المرحلة الثانية من اللعبة، فتأخذ كل رئيسة لاعباتـها ويقفن في صـف واحد على شكل قـاطرة. ثم يرسـمن خطاً عـلى





الأرض يمثل الحد الفاصل بين الفريقين. فتقف كل رئيسة في جهة من الخط وخلفها اللاعبات التابعات لها. ثم تضرب الرئيستان أيديهما بعضها في بعض بعضاً سبع مرات مرددتين أسماء أيام الأسبوع وبصوت مرتفع. فتقولان عند أول ضربة: السبت، إلى أن تصلا إلى الجمعة. وعندما تصلان إلى الجمعة تشد كل منهما يد الأخرى لكي تسحبها نحوها، ورفيقاتها يحاولن شدها إلى الوراء حتى لا تتجاوز رئيستهن الخط. وتستمر المشادة بين الفريقين. والفريق الذي يستطيع شد الفريق الآخر بحيث يتجاوز الخط، يعد منتصرا. وهذه اللعبة شبيهة بلعبة شد الحبل المعروفة إلا أن الحبل لا يستخدم فيها (السليم ١٤٠٦: ١٩١).

## عبد الروقى

(انظر أم الزاكي)

## العِبْيّا

من الألعاب التي يمارسها الذكور، ممن تزيد أعمارهم عن عشر سنوات، ويشترط فيهم إجادة السباحة. وهي لعبة ذات طابع موسمي تتزامن مع نزول المطر وتكاثر السيول، مما يؤدي إلى امتلاء السدود والأودية والحفر والبرك بالمياه. وتتطلب اللعبة كرة صغيرة، أو قطعة قماش ملفوفة في شكل كرة. وقد تستخدم أدوات أخرى مكان الكرة، كقطعة خشب صغيرة ونحوها من المواد التي تطفو على سطح الماء عندما تلقى عليه.

وتمارس اللعبة مجموعة من اللاعبين، ينقسمون إلى فرقتين متكافئتين. وتتخذ كل فرقة ناحية مضادة للفرقة الأخرى، بعد نزولهم إلى السد أو الوادي أو البركة، ثم تجرى القرعة لتحديد الفرقة التي تبدأ اللعب، فتأخذ معها الكرة. أما كيفية اللعبة فتتمثل في أن يتبادل لاعبو الفريق الذي يبدأ اللعب الكرة فيما بينهم، وهم يتجهون سباحة نحو الجهة المقابلة الخاصة بلاعبي الفرقة الثانية. فيقذف كل لاعب منهم، وهو يسبح، الكرة إلى أحد زملائه فيمسك بها ويقذفها بدوره إلى زميل آخر من فرقته. أما لاعبو الفريق الثاني فيهجمون على لاعبي الفريق الأول، لحظة شروعهم في تناول الكرة، محاولين اختطاف الكرة منهم. فإن تمكن أعضاء الفريق الأول من الوصول إلى الجهة الخاصة بلاعبي الفرقة الثانية تحسب لهم نقطة. أما إذا تمكن أحد لاعبي الفريق





الثاني مـن اختطاف الكرة وتبادلـها مع زملائه حتى يصلوا بها إلى الجهة الخاصة بالفرقة الأولى، فهنا تحتسب لهم نقطة. وتعاد اللعبة لعدة جولات، على أن يبدأ اللعب كل مـرة الفريق الذي تمكن من تسديد نقطة. وبعد انتهاء اللعب يتحدد فوز إحدى الفرقتين على الأخرى بعدد النقاط. فمن أحـرز من الفريقين نقاطاً أكثر يكـون هو الفائز بالـلعبة (عفيـفي ١٤١٢: ١٣٧).

## العبيسه

من الألعاب التي يعتمد الفـوز فيها على المهـارة. يلعبها كـلا الجنسين ممن تتراوح أعمارهم ما بين السابعة إلى الثالثة عشرة. وسميت بالعْبيسه نسبة إلى العبس الذي يطلق فـي عامية المنطقة الوسطـى على نوى التمر.

تتطلب ممارسة هذه اللعبة لاعبين (أو لاعبتين) يجلسان متقابلين بعد أن يحفر كل واحد منهما خمس حفر مقابلة للحفر الخاصة بمنافسه. ثم يضع كل واحد منهما خمساً من نوى التمر في كل حفرة، ما عدا الحفرة الوسطى التي تترك كمـخزن لما يكـسبه كل لاعب من الـنوى. بعد ذلك تجرى عملية القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. وتبدأ اللعبة بأن يأخذ الـلاعب الذي وقعت عليه القرعة النوى الموجود في الحفرة الأولى من حفره الواقعة إلى يمينه، وعددها خـمس نَوَيات، ثم يمر على جميع الحفر التالية للحفرة الأولى، واضعاً في كلٍّ منها نواة واحدة. ويكون بذلك قد وضـع أربع نويات في حفره الأربع، أما النواة الخـامسة فإنه يضعها في الحفرة الأولى لخصمه (الحفرة الواقعة إلى يمين الخصم). وبذا يكون عدد النوى في تلـك الحفرة ستاً، فيـأخذه جميعه ويضعه فـي حفرته الوسطى ملـكاً له، فتصـبح بذلك الحفرة الأولـى للخصم خالية. ومـن ثم ينتقل الدور لمنـافسه، مبتدئاً بالحـفرة التي تلي حفرته اليـمنى (لعدم وجـود نوى في تلـك الحفرة). فيأخذ النويات الخمس ويضع نواة واحدة في الحفرة الرابعة والخامسة مـن حفره، والحفرة الأولى والثانية والرابعة من حفر منافسه. وبهذا تنتهي النواة الخامسة في الحفرة الرابعة لمنافسه، فيأخذ جميع النوى الذي بها وعدده سبع، ويضعه في حفرته الوسطى ويصبح ملكاً له. ثم ينتقل الدور لمنافسه مرة أخرى فيأخذ النويات الست التي بحفرته الخامسة، ويواصـل اللعب بالطريقة نـفسها. فإذا انتهى إلى حفـرة وضع فيها آخر نواة مما معه من النوى، وكسب جميع ما بها وضمه إلى ما كسبه







العْبيسه

في حفرته الوسطى، إذا كان في الحفرة نواة أو أكثر. أما إذا كانت الحفرة التي انتهت فيها آخر نواة بيده خالية من النوى، فإنه لا يكسب شيئاً. وينتقل الدور إلى منافسه ليبدأ من الحفرة التالية التي انتهى إليها.

وهكذا تستمر اللعبة حتى ينتهي النوى الموجود في الحفر العشر. واللاعب الفائز هو من يحصل على عدد أكبر من النوى مقارنة بمنافسه. وهذه اللعبة قريبة من ألعاب البذه، والحالوسه، وجدير واللبيا. ولكنها تختلف عنها من حيث عدد الحفر المطلوبة لمزاولة تلك الألعاب (الغنايم ١٤٠٤: ١٢٧، ومصادر أخرى).

## عَبِيطَة طرْشي

هذه اللعبة من ألعاب الفتيات، وتوحي كلمات الأهزوجة فيها بأنها ربما تكون لعبة مصرية. وصفتها أن تتحلق الفتيات في شكل دائرة، ثم يخترن إحداهن لتقف وسط الدائرة ممثلة دور الأم. فتبدأ الأم بمناداتهن قائلة «يابنياتي حَزَوّجكم، على الزبال»





فيرددن عليها «ما نريده ما نريده»

ثم يقلن «عليا راحت»

فتقول الأم «راحت فين؟»

فيرددن «راحت تشرب مويه»

فتسأل الأم «موية إيش؟»

فيرددن «موية طرشي»

فتسأل الأم «طرشي إيش؟»

فيرددن «طرشي عبيطه»

ثم تأخذ الأم في الدوران حول الحلقة وهي مغمضة عينيها، باسطة يديها الاثنتين إلى الأمام، مشيرة إلى البنات. ثم تقف فجأة وهي على تلك الحالة. ومن تقع إشارة الأم عليها، تمثل دور الأم. وهكذا تبدأ اللعبة من جديد (السليم ١٤٠٦: ١٩١).

**العبيه**

(انظر البقره)

**العتبه**

(انظر أم الخطوط، وحجله)

**عته**

(انظر حجله)

**عتيب**

(انظر حجله)

**عجار الملح**

(انظر شريخ الشرخ)

**العجيه**

(انظر الدوامه)

**عِدّ سَبْعه**

لعل سبب التسمية يعود إلى أنّ اللاعب الغالب يطلب من المغلوب أن يعد له سبعة أسماء أو أشياء. وهذه اللعبة من ألعاب الصبيان التي يمارسونها خارج المنزل في القطيف. وصفتها أن يحفر اللاعبون حفراً صغيرة بعدد اللاعبين، لكل لاعب حفرته، وتحدد مسافة تبعد حوالي مترين ونصف عن الحفر، ثم تضرب القرعة لتحديد اللاعب البادئ الذي يرمي بكرة صغيرة، في الحفرة الخاصة به. فإذا لم يستطع أن يسقطها في الحفرة تنتقل اللعبة إلى الذي يليه، حتى يستطيع أحد اللاعبين أن يدخل الكرة في الحفرة الخاصة به. فإن نجح في ذلك، جرى خلف اللاعبين الذين يحاولون الفرار بمجرد رؤيتهم للكرة تسقط في الحفرة. فإذا استطاع اللاعب أن يصطاد أحدهم، فإنه يمسكه من أذنه بقوة ويطلب منه أن يعد سبعة أشياء أو أسماء أو أي سبعة أمور. ويبقى ممسكاً بأذنه حتى ينتهي من العد. فعلى قدر







عِدّ سَبْعه

سرعة بديهته يكون عده ومن ثم التخلص من الموقف. أما إذا لم يستطع، فإن الغالب يبقى ممسكاً به من أذنه حتى يبكي (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٩٣).

## عِدّ واركَبْ

تمارس هذه اللعبة في مناطق عديدة من المملكة، فتسمى في نجد (كم الخطوط)، و(شِدّ واركب)، وتسمى في الحجاز، خاصة مكة المكرمة، (ارْكَب مَاشِي). أما في البوادي فتسمى (اطْرَحْ وارْكَب). وتعرف في المنطقة الجنوبية، خاصة نجران، باسم (عِدّ وِارْكَبْ). ومع اختلاف التسميات، فإنها جميعاً تشير إلى الركوب كجزء من اسم اللعبة.

وتمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان الذكور، وهي تلعب خارج المنازل، ولا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن يقف اللاعبون جميعاً في صف واحد، ثم يبتعد أحدهم مسافة تجعل بقية اللاعبين لا يرون بوضوح ما يكتبه أو يرسمه أو يخطه من خطوط على الأرض. فينادي بصوت مسموع «كم الخط بالشرقي؟» أو «كم العدد بالشرقي؟».

فيجيبه اللاعبون واحداً بعد الآخر، فإذا صادف وعرف أحد اللاعبين الرقم







عِدّ وارْكَبْ

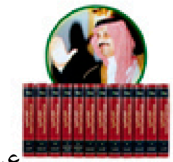
أو عدد الخطوط أو الرسم، فإنه يرد عليه «عِدّ وارْكَبْ».

وهي إشارة إلى أنه أصاب. فينطلق الجميع باتجاه اللاعب الذي كتب الرقم، ويحاول اللاعب الذي استطاع معرفة الرقم أن يمسك أحدهم لكي يحمله إلى خط النهاية. ثم تنتقل اللعبة إلى اللاعب الذي استطاع معرفة الرقم الصحيح لتبدأ من جديد. وهي لعبة تعتمد على الحظ أكثر من أي شيء آخر (القويعي ١٤٠٥ : ٩٦، ومصادر أخرى).

## العرايس

العرايس جمع عروسه والمقصود بها الدمية. وقد عرفت هذه اللعبة منذ القدم فقد ورد في ذلك عدة آثار. وقد عرفت أسواق في التاريخ العربي متخصصة في صناعة كل ما يخص الألعاب، مثل السوق الموجود في بغداد والمسمى بطاق اللعب، وقد تفننوا في صناعة هذه اللعب فجعلوا منها الكبيرة يزينونها بالملابس الجميلة والحلى. وكانت العائلات الغنية تجعل الأقراط في آذان لعب الأطفال.

والعرايس من ألعاب الفتيات اللائي لا تزيد أعمارهن عن اثنتي عشرة سنة. وتسمى (المَدُّوْد) في المنطقة الشرقية. كما تسمى (العِيَاج) في منطقة حائل أو (العاجه) في عموم المنطقة الشمالية. واللعبة ذات طابع جماعي، يشترك فيها مجموعة من الفتيات. يتجمعن في زاوية من زوايا المنزل البعيدة عن أنظار الكبار، ويقمن بعمل مجموعة من العرائس. كل عروسة تمثل فرداً من أفراد الأسرة،





كالزوج والزوجة والأبناء والبنات ونحو ذلك. وتعمل هذه العرائس عادة من القماش، إذ يخاط القماش على أشكال معينة، وتحشى بالصوف أو بالقطن لتصبح في هيئة إنسان. وقد تعمل من الأعواد، فيؤتى مثلاً بعودين أحدهما بطول عشرة سنتمترات تقريبا والآخر بطول خمسة سنتمترات تقريباً، ثم يعرض العود القصير من وسطه على العود الطويل ويربط، بحيث يكون طرفا العود القصير بمثابة الأيدي. أما طرفا العود الطويل فيكون الأعلى بمثابة الرأس، والأسفل بمثابة الأرجل. ثم يُكْسَى بقماش ويوضع له شعر ونحو ذلك، حتى يأخذ الشكل المطلوب تمثيله بتلك الدمية. وبعد إنجاز الدمى المطلوبة، تقوم الفتيات بإعداد أو بناء منزل متكامل بجميع مرافقه التقليدية من مجلس وغرف نوم ومطبخ وصالات ونحو ذلك، وتأثيثها بالأثاث المناسب. ثم تجلس الفتيات متقابلات وبينهن المنزل، يوزعن الدمى في داخله ويحركن العرائس يمنة ويسرة. فمرة يمثلن العرائس وهن في حالة النوم، ومرة يمثلن الزوجة وهي تتجاذب أطراف الحديث مع زوجها أو داخلة معه في نقاش حاد، أو تأمر صغارها وتؤدبهم. ومرة تعد الأكل في المطبخ، وأخرى تنظف الملابس وتكنس المنزل، أو تستضيف جاراتها، وهكذا. وتمضي الفتيات أوقاتاً طويلة وهن يسبحن في عالم الخيال، فيستنطقن عرائسهن وهن يقمن بالأدوار الأسرية والاجتماعية المتوقعة منهن.

واللعبة في مجملها تمثل رؤية الصغار لعالم الكبار، والأدوار الحياتية التي تنتظرهن مستقبلاً (السويداء ١٤٠٣: ٢٣٩-٢٤٠، ومصادر أخرى).

## عرست

(انظر امقرنيك)

## العَرْكِزَه

من ألعاب الصبيان في القويعية، وتمارس من قبل الفتيات أحياناً، وتلعب في النهار، حين يتوافر ضوء كاف. وأكثر ما يلعبها الرعاة في البر لإنها تجعلهم يقطعون المسافات الطويلة دون أن يشعروا بالملل. ولا يلزم توافر عدد معين لأداء اللعبة، بل يمكن أن يشارك فيها من كان موجوداً ما دام معه عصا بطول سبعين سنتمتراً تقريبا، تسمى الملعاجه. وغالباً ما تكون اللعبة ثنائية. تبدأ اللعبة بأن يرمي أحد اللاعبين (سواء بالقرعة أو عن طريق الاتفاق) العصا التي معه لتقع







العَرْكِزَه

على الأرض على أحـد طرفيها، حتى يمكن أن تتدحرج لمسافة طويلة. ويحرص اللاعب على أن تتدحرج العصا لأطول مسافة ممكنة، لأن ذلك يقلل من فرصة إصابتهـا من قبل اللاعب الثانـي. بعد ذلك يأتي اللاعب الثاني ويقف عند أول نقطة لامست فيها عصـا اللاعب الأول الأرض، ثم يرمي عصا اللاعب الأول بالعصا التي معه محاولاً إصابتها. فإذا تمكن من إصابتها فإنه يعد فائزاً، وتبقى اللعـبة عند اللاعب الأول. أمـا إذا لم يتمكن من إصابـتها فإن اللاعب الأول يعد فائـزاً، وينتقل الدور إلـى اللاعب الثاني، وهكذا تستمـر اللعبة. وتساعد هذه الـلعبة الـرعاة أو المسافـرين على أرجلهم على قطع المسافة دون أن يشعروا بالملل أو تعب الطريق، إضافة إلى أنها مسلية.

واللعبة تشبه، بعـض الشيء، لعبة دردحها سابقة الذكر، ولكن يتمثل وجه الاختلاف بينهما في استخدام الأحجار في لعبة دردحها بينما تستخدم هنا العصي بدلاً من الأحـجار (القويـعي ١٤٠٢: ٧٧).

## عَرُوستي

من الألعاب المحـببة لدى الصغار والكبـار، خصوصاً في ليـالي السمر وليالي الرحلات، ولا يشترط عدد معين من اللاعبـين لممارستها. وصـفتها أن





تجلس مجموعة من الأشخاص، ويحددون من يبدأ اللعب سواء بالقرعة أو بالاتفاق، أو عن طريق التبرع. فيذهب من يقع عليه الاختيار إلى مكان بعيد عن المكان الذي يجلس فيه بقية اللاعبين، حتى لا يسمع كلامهم. ثم يتفقون على اسم شيء معين، يكون بمثابة العروسة التي سوف يصفونها للاعب الذي عليه الدور، بأوصاف بعيدة، وطريفة أحياناً. فإذا اتفقوا على تحديد شيء معين، استدعوا ذلك اللاعب، وبدأوا يصفون له عروسته واحداً واحداً، حتى تنتهي المجموعة.

ولنفرض أن اللاعبين اتفقوا على السيارة، مثلاً، كعروسة للاعب الذي يكون عليه الدور، فبإمكانهم وصفها له بالأوصاف الآتية:

الأول «عروستك ضخمه»

الثاني «عروستك تمشي عريانه»


عروستي

الثالث «عروستك تشرب ولا تاكل»

الرابع «عروستك تلبس أربع جزم»

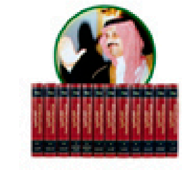
الخامس «عروستك تشيلك، ولا تشيلها»

وهكذا، فإذا توصل اللاعب إلى معرفة عروسته، من خلال وصف معين لأحد اللاعبين، فإنه يسميها، ليحل ذلك اللاعب محله في أداء الدور. ولكن إن عجز عن معرفتها، أخبروه بالحل، وأعاد الدور مرة أخرى.

## عْرَيْج

من الألعاب المشتركة بين صغار الصبيان والصبايا في نجد، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن يقف أحد الصبيان على رجل واحدة، ممسكاً رجله الأخرى من الخلف. ثم يحجل على رجل واحدة باتجاه صف البنات أو مجموعة البنات، وينادي عليهن بإنشاد «عريج عند باب العشه». أي أنا شخص أعرج وأقف عند باب العشة. والعشه مكان ظليل يعد للجلوس، ويعمل من سعف النخيل وأعواد الأثل في البساتين. ومن هنا جاءت تسمية اللعبة بهذا الاسم.

فيجبنه قائلات «الله يقطع ذا الخشه». والخشه هي فم الدابة في العامية كالحمار







عْرَيْج

أو البقرة. ويقال لفم الإنسان خشه من باب التحقير. وقد يقال «عريج عند باب العشه قولوا لأمه تخشّه» (القويعي ١٤٠٥: ٩٩).

وأحياناً يستخدم الأطفال في المدينة المنورة هذه اللعبة في السباق بينهم، إذ ينقسمون إلى فريقين ويبرز من كل فريق واحد يقف معه آخر من الفريق الثاني، ثم تحدد نقطة البداية ونقطة النهاية التي يسمونها (الْمَاذْ) وفي لحظة محددة يبدأ السباق بينهما برجل واحدة لكل منهما حيث يحجل (يعتب) من البداية إلى الْمَاذْ فإذا سقط قبل النهاية عُدّ مهزوماً، وهكذا يتوالى السباق بين كل أفراد الفريقين بهذه الطريقة والفريق الفائز هو الفريق الذي يصل أكبر عدد من أفراده إلى نقطة النهاية بلا سقوط أو تعثر.

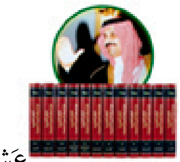


## العسكري والحرامي

على الرغم من أن فكرة هذه اللعبة ليست جديدة، بل فكرة قديمة، إلا أن الطريقة التي تلعب بها اليوم والألفاظ المصاحبة لها، تدل على أنها من الألعاب التي تمثل فترة التحول. وهو تحول من المجتمع التقليدي، الذي كان بعض أفراده، من كبار القبيلة أو ما شابهها، يتولون عملية الضبط الرسمي ومسئولية الأمن. ثم انتقلت مثل تلك المهمة من سلطة تقليدية إلى سلطة رسمية، ومن الضبط غير الرسمي إلى الضبط الرسمي.

وصفة اللعبة أن يحضر اللاعبون ورقة وقلماً، ثم يقسمون الورقة إلى أربعة أقسام. فيكتبون على القسم الأول عسكري، والآخر حرامي، والثالث فراش، والرابع حاكم. ثم يخلطون الأوراق جيداً ويلقونها إلى أعلى. وبعد سقوطها يأخذ كل لاعب ورقة ويقرأ المهنة أو الصفة المكتوبة فيها، لتصبح صفته. فيبدأ اللاعب الذي وقع من نصيبه دور الحاكم بتنظيم اللعبة. فينادي على اللاعب الذي وقع من نصيبه دور العسكري «ياعسكري طلّع الحرامي».

فيقوم اللاعب الذي يمثل دور العسكري بالبحث عن الحرامي من بين اللاعبين. ويستعين في البحث بملاحظة





التأثيرات التي قد تبدو على اللاعبين، كالارتباك ونحو ذلك. وبعد أن يستقر حدسه على أحد اللاعبين يقول العسكري مخاطباً الحاكم «هذا الحرامي» ويمسك به، ويفتح القصاصة التي بيده. فإن كان حدسه صحيحاً صح له أن يقبض عليه. فيأمر الحاكم الفراش أن يضرب الحرامي، ويحدد له عدد الضربات وقوتها، ويكون الضرب على راحة اليد. أما إذا أخطأ العسكري وكان من قبض عليه هو الفراش مثلاً، فإن الفراش يضرب العسكري نظير اتهامه له اتهاماً في غير محله. وهكذا تستمر اللعبة ويعاد خلط الأوراق من جديد في كل مرة.

ويتضح في هذه اللعبة ظهور بعض الأدوار الجديدة في المجتمع، مثل دور الفراش الذي لم يكن موجوداً. وكذلك التسلسل الوظيفي في تنفيذ الأدوار. فالحاكم يأمر العسكري الذي ينقل بدوره الأوامر إلى الفراش، الذي ينفذ الحكم. وكل ذلك يدل على التغيرات الاجتماعية التي طرأت على المجتمع التقليدي، وحولته إلى مجتمع أكثر تعقيداً وتخصصاً في الأدوار والمهن. كما تدل على انتقال عملية الضبط إلى السلطات الرسمية، وإلى غير ذلك من الأبعاد الاجتماعية الأخرى، التي يمكن أن نستنتجها من هذه اللعبة.

## عَشاشِي بَشاشِي

(انظر الغبيان)

## العَشر والعِشْرين

وتسمى أيضاً المناهبيه، وهي من الألعاب القائمة على مهارتي الجري والسرعة. ويلعبها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين العاشرة إلى السابعة عشرة. وسميت بالعَشر والعِشْرين إشارة إلى عدد الأمتار التي يتكون منها شكل المستطيل الخاص بهذه اللعبة.

يمارس اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود أربعة إلى ثمانية. فيجتمعون في ميدان فسيح ويرسمون مستطيلاً بعرض متر وبطول ثلاثين متراً، كما يحضرون عصا، بطول متر ونصف المتر تقريباً، ثم يغرسونها بعد المتر العاشر. كما يضعون خطين للبداية، قبل المتر الأول وبعد المتر العشرين، لينطلق منهما اللاعبان المتنافسان. ثم توزع المجموعة إلى فريقين متكافئين، وتجرى القرعة لتحديد أي من الفريقين يبدأ اللعب. بعد ذلك ينزل لاعب من الفريق الذي فاز بالقرعة، ليقف عند خط البداية قبل

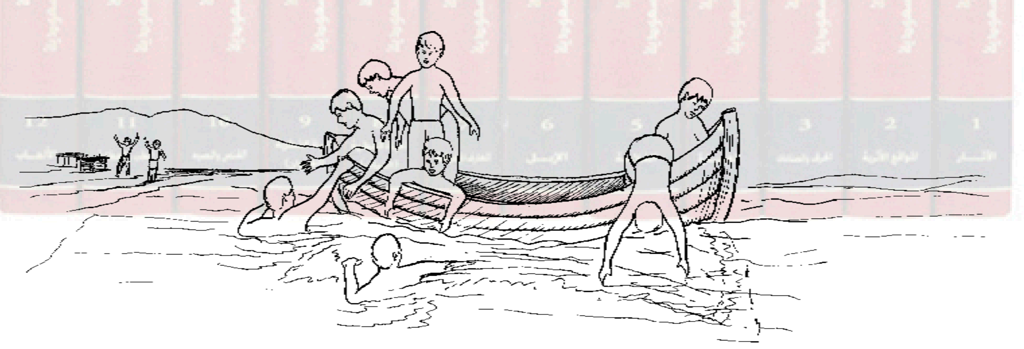




المتر الأول، أي بداية المستطيل الذي يبعد عن العصا بعشرة أمتار. ويقف اللاعب الآخر عند الخط الآخر، في نهاية المستطيل، الذي يبعد عن العصا نحو عشرين مترا. ويبدأ اللعب بأن يُعطى أحد اللاعبين من الخارج إشارة البدء. فينطلق اللاعبان مسرعين نحو العصا. وبداهة سيصل اللاعب القريب من العصا إليها قبل الآخر، ويتعين عليه أخذ العصا والعودة بها إلى حيث انطلق. أما اللاعب الآخر فعليه اللحاق باللاعب الذي أخذ العصا. فإن تمكن من اللحاق به وإمساكه قبل وصوله إلى خط البداية، يعد هو الفائز. وعلى اللاعب الذي أمسك بالعصا أن يخرج من اللعبة لينزل محله لاعب آخر من فريقه. أما إذا لم يتمكن من اللحاق والإمساك به فيتعين عليه هو الخروج من اللعبة ليحل محله لاعب آخر من فريقه، لعدم استطاعته اللحاق بخصمه. وهكذا تستمر اللعبة حتى يأتي أحد الفريقين على الآخر، ويعد حينئذ هو الفريق الفائز. وقد تلعب اللعبة بصورة مختلفة نوعاً ما. فبدلاً من خروج المغلوب واستبداله بزميل من فريقه، يتبادل اللاعبان، الغالب والمغلوب، المراكز. فيقف اللاعب، الذي انطلق من على بعد عشرة أمتار، عند الخط الذي يبعد عن العصا بعشرين متراً، في حين يأخذ منافسه موضعه. وبذلك تتحدد مقدرة كل لاعب ومهارته حتى لو اختلفت الأدوار أو المواقع (القويعي ١٤٠٢: ٤٨، عفيفي ١٤١٢: ١٠١).

## عْشيْش قَراقِر

من الألعاب البحرية الخاصة بالذكور في جازان. ويشترط في هذه اللعبة المهارة في السباحة والغطس، ولا يشترط عدد معين من اللاعبين. وصفتها أن يحضر اللاعبون قارباً، ثم تجرى القرعة لتحديد الفريق المدافع والفريق المهاجم.



عْشيْش قَراقِر





بعد أن تقسم المجموعة إلى فريقين متساويين. فيجلس الفريق المدافع في آخر القارب ويجلس الفريق المهاجم في مقدمته، ثم يبدأ اللعب بأن تقول الفرقة المهاجمة «عشيش». فترد الفرقة المدافعة قائلة «قراقر».

ثم تبدأ المجموعة المهاجمة بالغطس داخل الماء، حتى تختفي عن المجموعة المدافعة. فإذا استطاع المهاجمون الوصول إلى مؤخرة القارب قالوا «عشيش». وبذلك يُعَدّون فائزين، وتحسب لهم نقطة. أما إذا صدهم الفريق المدافع عن الوصول إلى نهاية القارب فيعدون مهزومين، وتحسب عليهم نقطة (عفيفي ١٤١٢: ١٣٦).

## عصا صبيح
(انظر عين صبيح)

## العظم
(انظر الكدره)

## عظيم
(انظر الشقحه)

## عظيم الخشخش
(انظر عظيم سرى)

## عظيم ساري
(انظر عظيم سرى)

## عْظَيم سَرَى

تعد هذه اللعبة من أكثر الألعاب الشعبية انتشاراً، وأكثرها شيوعاً في كل مناطق المملكة، بل والعالم العربي أيضاً. وربما يعود ذلك إلى أنها تعد من الألعاب القديمة والمعروفة لدى العرب منذ العصر الجاهلي. فقد أورد كثير من المؤرخين واللغويين صفة لعبها، كالفيروزآبادي في القاموس المحيط وسماها لعبة (القجقجه)، والجاحظ في كتابه الحيوان، وابن منظور في لسان العرب. وقد ذكر أن الرسول ﷺ لعب هذه اللعبة وهو صغير، وكانت تسمى حينها عَظْمْ وَضّاح. وتختلف تسميات هذه اللعبة باختلاف المناطق مع تماثل قانون اللعبة وطريقتها إلى حد كبير. ففي نجد والمنطقة الشرقية تسمى (عْظَيم سَرَى) أو (عظيم سَارِي)، وتسمى في مناطق أخرى، (عْظَيم لاَحْ)، و(عْظَيم وضّاح)، و(المَرْوَه)، و(عْظَيم الخَشْخَشْ)، و(عْظَيم الطَّرَف)، و(عْظَيم لَوَّح). كما أنها تلعب في الريف التونسي، ويسمونها (عظيم السّاري). أما في الكويت فيسمونها (عْظَيم سَارِي)، كما تلعب في معظم أقطار الخليج.





ويتضح من معظم التسميات أن العظم هو الجزء الأساسي في اللعبة.

و(عْظَيم سَرَى) أو (لاَح)، أو (وضّاح) من ألعاب الصبيان والشباب الذكور. وتمارس في المساء والليالي المقمرة بصفة خاصة حيث يجتمع بعض الشباب بعد صلاة العشاء ويرددون في بعض المناطق:

العبوا والا سرينا
غابت القمرا علينا
لا يضيع العمر فينا
وحنا تونا ما اهتنينا

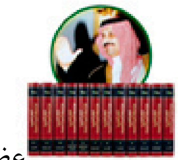
فيبدأ الشباب في التجمع حتى يكتمل العدد المطلوب. وصفتها أن يحضر اللاعبون قطعة عظم صغير ناصع البياض (وغالباً ما تكون من عظم الكتف لشدة بياضه)، حتى يُرى في الظلام. وبعد أن يتعرف عليه الجميع يقفون في صف واحد، يقابلهم لاعب آخر بوجهه. ثم يرمي هذا اللاعب العظم بكل قوته خلف اللاعبين، وهو يقول، كما في بعض نواحي نجد، وخاصة في حائل، بعد أن يرمي العظم «عظيم وضاح». فيرد عليه اللاعبون «وين سرى وين راح، وين مكسور الجناح».

وفي مناطق أخرى يقول اللاعب «عظيم سرى» فيرد عليه أحد اللاعبين «منه بعينه؟» فيرد لاعب آخر «بعيني أنا».

وبعد رمي العظم يتسابق اللاعبون في البحث عنه، فمن يجده يقول «سرى» فيلحق به اللاعبون، فإن ظفروا به وأخذوه منه جرى اللاعبون وراء اللاعب الذي معه العظم حتى يستطيع أحد



عْظَيم سَرَى





اللاعبين أن يصل بالعظم إلى نقطة الأمان وبذلك يعد فائزاً بالجولة.

وهناك طريقة أخرى لهذه اللعبة وهي أن ينقسم الصبية إلى فريقين ويأخذ أحد أفراد الفريق البادىء العظم ويرميه بخفة في أي جهة وينتشر الجميع في البحث عن العظم وهم يرددون «مضيمضاح، وين غدا؟ وين راح؟» فمن وجده من أحد الفريقين يقول «معي والسابق يطلع» وينطلق بسرعة في اتجاه الميدان الذي سبق أن حدد في مساحة دائرية كبيرة معلمة بعلامة في وسطها، ويحاول الفريق الخصم مسك من وجد العظم في انطلاقته، ويحاول فريقه الدفاع عنه حتى لا يمسكوا به، فإن وصل الميدان ولم يمسكوا به يصبح فائزاً، ويبقى العظم مع الفريق نفسه، وإلا تحول إلى الفريق الآخر، إن تم الإمساك به قبل وصوله إلى الميدان.

وفي بالقرن في جنوب المملكة تسمى هذه اللعبة (المروة)، وتختلف عنها في نجد، حيث يسجد اللاعبون جميعاً على الأرض. ويتقدمهم لاعب واحد واقف وكأنهم في صلاة، حتى يتمكن هذا اللاعب من رمي العظم. ثم يقول اللاعب الواقف «رصاصه». فيردون عليه «رصاصه» فيقول هو «رصاصة عين بايراه» وهذا معناه دعاء على من يحاول أن يرفع رأسه لكي يرى مكان رمي العظم. وبعد رمي العظم، يبدأ اللاعبون بالبحث عنه، ومن يجده يذهب به إلى الشخص الذي رماه ويعتبر بذلك فائزاً (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٦-٣٢٧، ومصادر أخرى).

## عظيم الطرف

(انظر عظيم سرى)

## عظيم لاح

(انظر عظيم سرى)

## عظيم لوح

(انظر عظيم سرى)

## عظيم وضاح

(انظر عظيم سرى)

## عَقْد الغتْره

هذه اللعبة من الألعاب التي تمارس في منطقة العرين ببلاد قحطان. وهي تمارس في معظم الأوقات، إلا أنه يفضل أداؤها في أوقات السمر. وتمارس اللعبة من قبل الشباب، ويمكن أن يؤديها شخص واحد أو عدة أشخاص، وفيها





نوع من التحدي. وصفتها أن تُحضر غترة أو ما يسمونه دسمال، ثم تفتل حتى تصبح مبرومة، وتوضع على الأرض ممدودة على طولها. فيضع اللاعب يديه خلف ظهره، وينحني بجسمه إلى اتجاه الغترة ليلتقطها بفمه. ويشترط ألا يستند إلى أي عضو من أعضاء جسمه سوى أرجله. فيأخذ أحد طرفي الغترة ويرفعه بأسنانه، محاولاً تشكيل الغترة على شكل دائرة، واضعاً أحد طرفيها في وسط الدائرة. ثم يأخذ الطرف الآخر بفمه، محاولاً قلب الغترة مع المحافظة عليها لتبقى في شكل دائرة. فيدخل طرف الغترة الأول من تحتها ويمسكه برجله، ويمسك الطرف الآخر بفمه. ثم يشد الطرفين بشدة ليصنع عقدة. وهذه العملية صعبة جداً، وتحتاج إلى قوة جسمية ولياقة بدنية.

## عَقَرَه بَقَرَه

من ألعاب الصبيان والصبايا الصغار، وتمارس في عدة مناطق من المملكة. ففي القطيف من المنطقة الشرقية مثلاً يجلس الأطفال على شكل دائرة ويبقى أحدهم وسط الدائرة ثم يقول:

عقره بقره، قال لي عمي عد لْعشره
واحد اثنين، عمي حسين
ثلاثه أربعه، في المزرعه
خمسه سته، يعلم بنته
سبعه ثمانيه، يزرع باميه
تسعه عشره، يحلب بقره

فإذا أتت كلمة بقره على شخص، تعين عليه الخروج من اللعب. وهكذا حتى يبقى في الدائرة واحد فقط يكون هو الفائز. وهي تعتمد على الحظ فقط.

وقد جرى بعض التعديل في هذه اللعبة أيضاً في القطيف، وبدأ البعض يسميها (عقره بقره)، وكانت تسمّى (حاله ماله برتقاله) كما تغيرت طريقة العد أيضاً، إذ أخذوا يستخدمون عبارات شبيهة بتلك التي تستخدم في الحجاز، ويقولون «عقره بقره قال لي ربي عد لْعشرة، واحد افنين، فلاتو ميرن كتو، امبش، نابش، تين، تمتين، دوس». ويقول البعض «عقره بقره، قال لي ربي عد لْعشره، واحد، افنين، فلافه، أربعه، خمسه، سته، سبعه، فمانيه، تسعه، عشره». ويتضح أن هذه اللعبة تعتمد على الحظ والتسلية أكثر مما تعتمد على مهارات معينة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٤, ٢٢٥).

أما في منطقة الحجاز فيقولون «عقره بقره قال لي ربي عد لْعشره» أو «عقره بقره قال لي عمي عد لْعشره، واحد، اثنين، ثلاثه، أربعه، خمسه، سته،





سبعه، ثمانيه، تسعه، عشره». ومن تقع عليه عشرة يخرج من اللعبة.

## العَكْز

من الألعاب القائمة على مهارة الوثب والقفز لمسافات طويلة على الأرض. ومعنى العكز المشي على قدم واحدة، ومنه العكاز، وهي العصا التي يستخدمها كبار السن، أو من به ألم في إحدى قدميه، لتعينه على المشي.

وسميت اللعبة بالعكز، لأن اللاعب، في إحدى مراحل اللعبة، يتعين عليه استخدام قدم واحدة. واللعبة من الألعاب التي يمارسها الذكور بعد سن العاشرة إلى قبيل سن العشرين تقريباً. وتعرف في بلاد غامد وزهران بلعبة (المنزاه) أو (العقل). وهي مأخوذة من عقل إحدى أرجل الجمل.

وتمارس في ميدان واسع ذي أرض ليست صلبة وخالية مما قد يؤذي الأقدام. ويشترك في ممارستها مجموعة من اللاعبين في حدود الأربعة إلى السبعة. يتفقون فيما بينهم على رسم خط معين يسمونه خط البداية. ثم يتركون مسافة لا تقل عن خمسة عشر متراً من خط البداية، ليرسموا خطاً آخر يعد نقطة لانطلاق اللاعب مسرعاً نحو خط البداية استعداداً للوثب. ويتجمع عند نقطة الانطلاق جميع اللاعبين، وتجرى القرعة لترتيبهم. بعد ذلك يصطف اللاعبون على الخط، حسبما انتهت إليه عملية القرعة. فينطلق اللاعب الأول بأقصى سرعته نحو خط البداية (بداية القفز)، حتى إذا وصل الخط عكز على قدم واحدة مرتين، أي يقوم بالقفز قفزتين قصيرتين، استعداداً للعكزة الثالثة التي من خلالها تتم القفزة الرئيسية، وبها تعرف مهارة اللاعب، بعد ذلك يقاس طول المسافة التي قطعها اللاعب في العكزة الثالثة. وبذلك ينتهي دور اللاعب الأول ليأتي دور اللاعب الثاني فالثالث... فالأخير. وفي كل مرة تسجل المسافة التي تمكن كل لاعب من قفزها. ثم تجرى بعد ذلك عملية المقارنة بين المسافات. واللاعب الفائز هو من استطاع قفز أطول مسافة في العكزة الثالثة مقارنة ببقية منافسيه.

وجدير بالذكر أن لعبة العَكْز قد تطورت إلى ما يعرف في الرياضة الحديثة باسم الوثب الثلاثي (القويعي ١٤٠٢ : ٤٧؛ عفيفي ١٤١٢ : ١٣١).





## عليك حْليقه لو مقص لو مُوس

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان في المنطقة الشرقية. وتمارس في بعض دول الخليج العربي، وتسمى في الكويت (اللِبّيْدَه). وربما يعود سبب التسمية إلى أن الأطفال يشكلون بأصابعهم أشكالاً على هيئة موس، أو مقص، أو دائرة، وهو ما يطلقون عليه حليقه تصغير حلقة.

وصِفَةُ اللعبة أن يجتمع الصغار في الحارات أو البيوت، ثم يجلس أحدهم القرفصاء، ويأتي آخر ويضع رأسه بين فخذي اللاعب الجالس القرفصاء، وبقية اللاعبين يقفون بجوارهما. ثم يجلس أحدهم خلف اللاعب المنكب ويكتب بأصابعه تشكيلة. وقد تكون التشكيلة على شكل مقص فيرتفع الإصبعان على شكل سبعة، أو تكون على شكل موس فيرتفع الإصبع مستقيماً أو يشكلها على هيئة دائرة (حليقه). ثم ينادي اللاعب الذي يقوم بالتشكيل، اللاعب الذي وضع رأسه بين فخذي الجالس «عليك حليقه لو مقص لو موس». فيختار اللاعب الجاثم أحدها، أي أحد الأشكال المتعارف عليها بينهم. فإن حالفه الحظ وعرفها فإنه ينجو ويقوم هو بعمل التشكيلة. أما إن أخطأ فإن اللاعبين



عليك حْليقه لو مقص لو مُوسْ

ينهالون على ظهره بالضرب أربع مرات وهم يعدون «وحده، فنتين، فلاف، أربع طارت» ثم يتولى لاعب آخر غير الأول عمل تشكيلة جديدة والجاثم يجيب حتى يحالفه الحظ، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٢٩).

## لعبة العمالقه

يلزم لهذه اللعبة وجود خشبتين طويلتين، على شكل عكازين بطول مترين تقريباً، ثم تثبت في عرضهما خشبتان صغيرتان حجمهما يسع موطىء القدم.

وصفة اللعبة أن يمسك اللاعب بطرفي الخشبتين الطويلتين، ويضع قدمه

اليمنى على الخشبة الصغيرة المعترضة ثم يقفز بجسمه لكي يضع قدمه اليسرى على الخشبة الأخرى. ثم يبدأ بمزاولة المشي بطريقة طبيعية، وذلك بتحريك الخشبتين بيديه ورجليه.

وتحتاج ممارسة هذه اللعبة إلى قدر كبير من المهارة والاتزان، وإلى وقت من التدريب حتى يتمكن اللاعب من إتقانها.

وتقام المسابقات بين اللاعبين الذين يجيدونها. فيحدد خط لبداية السباق وخط آخر لنهايته، واللاعب الذي يصل إلى خط النهاية قبل الآخر يعد فائزاً، ويخرج من اللعبة اللاعب الذي يتعثر ويسقط.

وسميت بهذا الاسم لأن اللاعب عندما يصعد على الخشبتين، يصبح عملاقاً طويل القامة.

## الْعُمَيّا

من ألعاب صبيان بادية حائل، وتلعبها أحياناً الفتيات الصغيرات على حدة، وقد تُلعب مشتركة. ليس للّعبة وقت محدد، وصفتها أن تُرسم دائرة أو مربع على الأرض، ثم تجرى القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. فاللاعب الذي تقع عليه القرعة تغطى عيناه بمنديل أو غترة أو نحوهما، بحيث لا يتمكن من رؤية من حوله. وينتشر بقية اللاعبين، ومعهم اللاعب معصوب العينين (المغمم) داخل الدائرة. فيبدأ اللاعب المغمم بالبحث عن أي لاعب ومحاولة إمساكه. فإذا تمكن من الإمساك بأحد اللاعبين، فإنه يزيل الغطاء عن عينيه، ويضعه على عيني اللاعب الذي أمسك به. وكذلك إذا خرج من الدائرة أحد اللاعبين أثناء مطاردتهم من قبل اللاعب المغمم، فإن هذا اللاعب الذي خرج من الدائرة يعد مهزوماً، وعليه أخذ دور اللاعب المغمم، وهكذا تستمر اللعبة.

وتقوم فكرة اللعبة على التخفي والحدس والتخمين، في محاولة العثور على المختبئين من خلال سماع أصواتهم وحركاتهم (القويعي ١٤٠٢ : ٤٤، العواد ١٤٠٧ : ٢٣، ومصادر أخرى).

## عُمَيّان

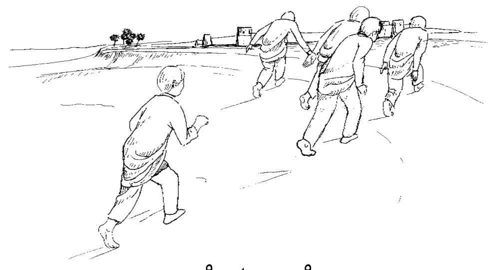
(انظر الاسح)

## عِنْدي ما عِنْدي

من ألعاب الصغار، وتسمى في بعض المناطق (الدَّغْشه). وصفتها أن يجري اللاعبون، ثم يطاردهم لاعب







عِنْدي ما عِنْدي

واحدٌ. فإن استطاع أن يمسك بأي منهم، كان على اللاعب الممسوك أن يتولى مهمة مطاردة الآخرين، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣١).

## عواير

(انظر الاركان)

## العود

(انظر الحدل)

## العَوْه

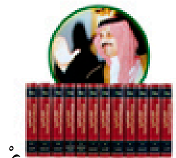
من الألعاب التي تمارسها الفتيات بالقطيف. وكلمة (العَوْه) وصف للثعلب، إذ تقوم إحدى الفتيات في هذه اللعبة بدور الثعلب. تؤدي هذه اللعبة مجموعة من الفتيات عددهن حوالي خمس إلى ست، تتراوح أعمارهن ما بين السادسة إلى التاسعة. تقوم إحداهن بدور الثعلب، وتقوم فتاة أخرى بدور الأم، أما بقية الفتيات فيمثلن دور البنات. فتختفي الفتاة التي تؤدي دور الثعلب في مكان ما، بحيث لا يمكن رؤيتها من قبل بقية البنات، كأن تختفي خلف سور الكوخ (العشة) أو خلف أي جسم قائم. وأما الفتاة التي تقوم بدور الأم فتغيب بعيداً عن الأنظار، في حين تقوم الفتيات الأخريات، المؤديات لدور البنات، بإمساك كل واحدة يد زميلتها على شكل دائرة، وينشدن بصوت واحد:

إحنا الطويرات
حلوات صغيرات
جيناش ياأمنا
جيناش بالخيرات
جايبين إلش
توف وموز
جايبين إلش
أرويد ولوز
جمعناش لامنا
جيناش بالخيرات

ثم تخرج إحدى البنات من الدائرة، وتتقدم بالقرب من المكان الذي يختفي فيه الثعلب وتنادي قائلة:

أمنا صغيره كبيره
أمنا الحلوه المنوره

أما بقية الفتيات فيرددن كلهن بصوت واحد:





ويـــــش فـــــيـــــش
مـا تــــرديــن يمــه أمــــامــي

عندهـا ترد الفتاة الـتي تقوم بدور الثعلب بصوت عال:

أسـوي لـكم عـصـيـد يابـنـيـاتي
أسوي لـكم سيـويه فريـد يابنـياتـي

وعند سماع البنات لذلك يتظـاهرن بالفزع، ويـجبن بصوت واحد مشـوب بالذعر:

هذا مو صوت أمـنا، مو صوت أمنا

وهنا تـقفز البـنت التي تؤدي دور الثعـلب على الـبنات، اللائـي يهربن مسرعات من وجه الثعـلب، ويصرخن قائلات:

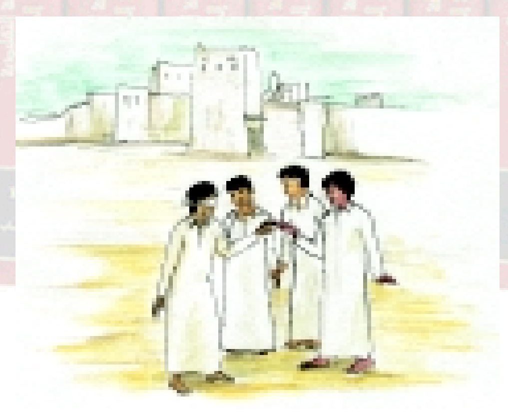
يـاأمـنـا إلحـقـيـنـا، إلحـقـيـنـا
العـوه بيـاكـلـــنـا، بياكـلنا

فتخرج الفتاة التي تؤدي دور الأم، وتتجه إلى بناتها بسرعة فائقة لإنقاذهن من العوه الذي هجم علـيهن وأخذ في مطاردتهن. أما الثعلب فليس أمامه، بعد مشاهدته لأم البنات، إلا أن يلوذ بالفرار. فتكر الأم مع بناتها على الثعلب ويطاردنه للحاق بـه. فإن لحقن به ضربنه ضـرباً خفيفاً، أما إذا تمكن الثعلب من العودة إلى مخبـئه الذي خرج منه، فإن علـى إحدى الفتيات، التي يقع علـيها اختيار الثعـلب، أن تحل محـله في أخذ دور الثـعلب. وتـعاد اللـعبة مـن جديـد، وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٥-٢١٦).

## عوْيْد الذَّهَب

من ألعاب الصبيان في بعض نواحي نجد، وتسـمى أحيانـاً مليعـقة الذهب وتمارس نهاراً. وصفتها أن يعمد الصغار إلى إيهام أحدهم بـأنهم سوف يعطونه


العَوه


عوِيْد الذَّهَب





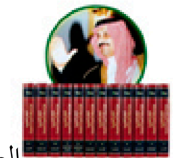
عصا سحرية يضربهم بها. فيربطون عينيه حتى لا يرى، ويحضرون عوداً ويجعلون في طرفه مادة مستقذرة. ثم يسلمونه للصغير الذي يكتشف الخدعة بعد فوات الأوان. وقد يلطخ يديه وملابسه بهذه المادة التي لا يكتشف حقيقتها إلا بعد أن يشمها. واللاعب الذي يقع في هذه الخدعة، عادةً يغضب، فيلاحق المغررين به ويضربهم (القويعي ١٤٠٥: ٩٠، ومصادر أخرى).

## عُوِيْد الشِّتَّنْتَر

من الألعاب المشتركة التي كان يمارسها الصبيان والفتيات معاً، في الجوف، في المنطقة الشمالية. وصفتها أن يجلس الصبيان والفتيات في حلقة، ثم يحضرون عوداً يشعلون أحد طرفيه. فيأخذه اللاعب الأول ويسلمه للذي يليه. وهكذا يستمرون في تناقله إلى أن تنطفئ النار في يد أحدهم. عند ذلك يطلبون منه أن يحدد معشوقته، أو معشوقها، حسب جنس اللاعب. وبعد تردد وإلحاح من اللاعبين يذكر اللاعب اسم أحدهم. وقد أشار أحد أبناء المنطقة إلى أن هذه اللعبة تستخدم للإفصاح عن المكنونات النفسية من الحب وخلافه بين الجنسين من أبناء المنطقة، بطريقة يقرها الجميع دون خجل. فالفتى أو الفتاة



عُوِيْد الشِّتَّنْتَر





عندما يذكر أحدهما اسماً معيناً من الجالسين، فهو بذلك يصرح له بحبه ويشعره به. وهذا التصريح قد يساعد على توطد العلاقة التي ربما تنتهي بالزواج. كما أن ذلك يعد إشعاراً للجميع بأن فلاناً يعشق فلانة أو العكس، وفي ذلك إنذار للآخرين أن يلتزموا حدودهم، فلا يختارها أو يختاره شخص آخر.

## العياج

(انظر العرائس)

## العيد

(انظر الحدل)

## العين

من ألعاب الذكور ممن تجاوزوا سن الثانية عشرة. وهي تعتمد على السرعة الفائقة والمراوغة. وتسمى (أرْسَلْنا الطَّير) في منطقة جازان، كما تسمى في بعض المناطق الأخرى (النيّل). وتمارس في الغالب مساء، خاصة في الليالي المقمرة. وتسمى اللعبة (العين) إشارة إلى الدور الذي يناط بأحد اللاعبين. وهو الانطلاق من مكان ما، متجهاً إلى نقطة محددة بمساعدة زملائه. ويحاول أعضاء الفريق المنافس عرقلته عن الوصول إلى تلك النقطة.

تتطلب مزاولة اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود عشرة أو أكثر. فينقسمون إلى فريقين متساويين لا من حيث العدد فحسب، بل أيضاً من حيث كفاءة اللاعبين في السرعة والمراوغة. وتكون مهمة أحد الفريقين الهجوم، بينما تكون مهمة الفريق الثاني الدفاع. ويتم تحديد هذه الأدوار حسب القرعة. بعد ذلك يتفق الفريقان على مكان معين يسمونه بالمحبه، وهو المكان الذي يتحلق حوله أعضاء الفريق المدافع، ليمنعوا العين من الوصول إليه. أما الفريق الذي تحدد له دور الهجوم فيتجمع في مكان آخر مقابل المحبه. وتفصل بين المكانين مسافة لا تقل عن ثلاثين مترا. ويتعين على الفريق المهاجم اختيار أفضل لاعبيه من حيث السرعة وإجادة المراوغة ليقوم بدور (العين). وتبدأ اللعبة بانطلاق العين مسرعاً نحو المحبه للوصول إليها. فإن وصل إليها من دون أن يتمكن أعضاء الفريق المدافع من لمسه يكون بذلك قد حقق نقطة على الفريق المنافس. أما إذا لُمس فيعد فريقه خاسرا، ويتبادل الدور مع الفريق الآخر. وهكذا تستمر اللعبة بين الفريقين





بتبادل الأدوار. والفريق الفائز هو من يستطيع إحراز نقاط أكثر بسبب تمكن لاعبه الذي يقوم بدور العين من النجاح في الوصول إلى المحبه.

ومن الملاحظ أن مهمة العين تناط في كل جولة بأحد لاعبي الفريق المهاجم، حتى يؤدي كل لاعب هذه المهمة من خلال الجولات التي يقوم فيها فريقه بدور الهجوم. كما أن أعضاء الفريق المهاجم يساندون زميلهم الذي يقوم بدور العين أثناء انطلاقه إلى المحبه. فهم تارة يحيطون به وأخرى يمنعون أعضاء الفريق المدافع من الوصول إليه، وذلك بالإمساك بهم أو عرقلتهم. وبذا تصبح اللعبة ذات طابع جماعي بارز. ومن هذه الناحية فإنها تشبه لعبة كرة القدم الأمريكية (الدوسري ١٤١١: ١٣٣، وعفيفي ١٤١٢: ٨٦).

## عيْن صبيْح

من الألعاب المشهورة في معظم مناطق المملكة. وتسمى في جازان (الزَّقْوه)، وتعرف في تنومة (عصا صبِيْح)، وفي نجد (زبّ صبيْح). وهي من ألعاب الصبيان والشباب الجماعية.

تبدأ اللعبة بأن يحدد اللاعبون بالاتفاق خطاً للنهاية يسمى المحلَب. ثم يبتعدون عن هذا الخط مسافة معينة يتفقون عليها. بعد ذلك تجرى القرعة بين المشاركين، ومن تقع عليه يتقدم أمام اللاعبين ويضع غترة، أو قطعة من القماش بين أصابع رجله، وينحني بحيث يضع كفيه وقدميه على الأرض. ثم يقذف الغترة بدفع رجله إلى أعلى، فترتفع الغترة وتمر من فوق ظهره ورأسه متجهة إلى بقية اللاعبين. ويكون بقية اللاعبين في هذه الأثناء، في وضع استعداد لتلقي الغترة والإمساك بها. فمن يستطع الإمساك بها قبل أن تقع على الأرض، فإنه يضرب من يشاء من اللاعبين ويطردهم حتى يصلوا إلى المحلب. ثم يبدأ اللاعب الذي أمسك بالغترة اللعبة من جديد، وهكذا. أما إذا لم يستطع أحد الإمساك بالغترة، فإن اللاعب الذي رمى بها، يأتي في المكان الذي وقعت فيه الغترة ويعيد اللعبة من جديد. وهكذا



عيْن صبيْح





يتصل اللعب حتى يتمكن أحدهم من إمساك الغترة. أما إذا تمكن اللاعب الذي يرمي بالغترة من إيصالها إلى خط النهاية، قبل أن يتمكن أحد من إمساكها، فإنه يعد فائزا. ويتعين على اللاعبين أن يحملوه من خط النهاية إلى نقطة البدء.

وفي نجد يردد اللاعبون أهزوجة أثناء اللعب. فيقول الذي يرمي الغترة «مطرق صبيح». فيرد عليه اللاعبون «يقوم ويطيح» أو «يرعى ويصيح». فيرد عليهم «منهو بيده». فيردون عليه «بيد فلان» محددين أي اسم. أما في منطقة تنومة وفي الجنوب الغربي فيقول الذي يرمي الغترة «عصا صبيح» فيرد عليه اللاعبون «تقوم وتطيح». فيرد عليهم «منهي في ايده». فيردون عليه «في ايدك ياخه». فيرد عليهم «الزم ياخه» (العواد ١٤٠٧ : ٤٩، ومصادر أخرى).

## عيْني فيك

يمارس الصغار في بعض نواحي نجد هذه الأهزوجة عندما يريدون الحصول على شيء لدى طفل آخر، كأن يرى أحد الصغار قرينه يأكل شيئاً معيناً، فيقول له «عيني فيك ما تخطيك، تقعد ساعه وتدربيك». وعلى أثر ذلك يعطي الطفل زميله شيئاً مما يأكله، اتقاء العين.



عيْنـي فيك

ومن صورها أيضاً ما يفعله الطفل عندما يرى طفلاً يشرب ماء، وينوي ألا يبقي له شيئاً منه، أو عندما يريد أن يكون هو التالي له في الشرب قبل الآخرين. فيبادره قائلاً «حسحوسك لا تِكَسّر ضروسك». وعندما يسمع الطفل الذي يشرب هذه العبارة، يضطر إلى التوقف عن الشرب وإعطاء ما تبقى من الماء لمن قال له تلك العبارة من الأطفال. وتدل تلك الصور على أن الصغار يتربون على إدراك خطورة العين والحسد منذ الصغر (القويعي ١٤٠٥ : ١٠٢، ومصادر أخرى).

## عيون البقر

(انظر التيل، والمصاقيل)





## الغْبيّا

(انظر الغميما)

## الْغْبيّان

من الألـعاب التي يمـارسها الذكـور والإناث ممـن تزيد أعـمارهم عـن سبع سنوات. وتزاول اللعبة في وضح النهار. وكلمة الْغْبيّان مأخوذة من الفعل «غَبَّى، يغبِّي»، بمعنى أخفى، يـخفي. وسميت اللعبة بالْغْبيّان لأن اللاعبين يحاولون، قدر الإمكان، إخفاء ما يعملونه من أكوام رملية صغيرة عـن أعين منافسيهم، ممـا يجعل اهتداءهم إليها أمراً بالغ الصعوبة. وتسمى هذه اللعبـة أيضاً بمسميات مختـلفة مثل (الكبيّـب)، و(الصّوَيْبا)، و(الزّبّيْرات)، و(قِطّعْنَـا راس النعجه)، و(قاطِع الخَـيْط الاحْمَر)، و(عَشَاشي بَشَاشي).

وتمارس في ميدان فسيـح، من قبل مجموعة من اللاعبين في حدود ثمانية إلى عشرة تـقريبا. وتنـقسم المجموعـة إلى فريقين، ثم تجرى القرعة بينهم لـتحديد المجموعة التـي تبدأ اللعبة. يبقـى أفراد المجموعة التي لم يقع عليها الاختيار في مكان معـين من الميدان، ويذهب أفـراد المجموعة التي وقع عليها الاختيار، إلى أماكن متفرقة، بعيداً عن أنظار المجموعة الأخرى، لعمل أكوام صغيرة من الرمل، في حجم قبضة اليد أو حجم البيضة، في عدة أماكن مختلفة. وتسمى هذه الأكوام (الْغْـبيّان). وبـعد انتـهائهـم من ذلك يتجمعون، ثم ينادون على أفراد المجموعة الثانية، طـالبين منهم البحث عـن تلك الأكوام التي قاموا بعملها. فيتولى أفراد هذه المجموعة البحث عن الغُبيّان لمسح أو مساواة ما يعثرون عليه منها بالأرض. ويستمرون في ذلك حتى يقتنعوا بأنهم أتوا عليها كلها. عند ذلـك يعودون إلى أفراد المجمـوعة الأولى إيذاناً بانتهائهم من عملية البحث





عن الغُبَيَّان وإزالتها. وتحتسب نقطة واحدة عن كل كوم من الأكوام الرملية التي لم يتمكن أفراد الفريق الثاني من إزالتها، لعدم اهتدائهم إليها. أما الأكوام التي تمكنوا من طمسها، فتحتسب لصالحهم نقطة عن كل كوم. وبعد الانتهاء تسجل جميع النقاط التي حصل عليها أفراد كل مجموعة. فإن تمكن أفراد المجموعة الثانية من طمس جميع الغبيّان، تسجل نقاطهم بعدد الأكوام التي أزالوها.

وبعد انتهاء هذه الجولة تعاد اللعبة لعدة جولات بالتناوب بين المجموعتين، وبالطريقة نفسها. وعند توقف اللعب تتحدد المجموعة الفائزة بعدد النقاط التي تم تسجيلها لكل مجموعة. وقد يضرب الفريق الفائز أعضاء الفريق الآخر بعدد فارق النقاط التي تمكنوا من تسجيلها.

ويتفنن اللاعبون في العثور على الأكوام. فمنهم من يحاول الاهتداء إليها عن طريق آثار أقدام الفريق الذي وضع هذه الأكوام، في حين يحتاط أولئك بأن يحاولوا مسح آثار أقدامهم وإخفاءها. وقد يلجأون إلى حمل الرمل في أحضانهم (أردانهم) والذهاب به إلى مواقع صخرية لإقامة الغبيّان عليها، بحيث لا يكون لأقدامهم أو لأصابعهم أي أثر، مما يجعل الاهتداء إلى الغبيّان أمراً في منتهى الصعوبة.

وعلى الرغم من التشابه الكبير بين هذه اللعبة ولعبة (اعقبونا ونعقبكم) سابقة الذكر، إلا أن هذه اللعبة تختلف عن لعبة اعقبونا ونعقبكم في أنها تقتصر على عمل أكوام رملية. أما في الأخيرة فقد يحل محل ذلك رسم خطوط على الأرض. كما أنها قريبة الشبه من لعبة



الْغُبَيّان





البحارير التي سبق شرحها غير أن البحارير تقتصر على رسم الخطوط فقط (عفيفي ١٤٠٦ : ٤٢، ومصادر أخرى).

## غَزَّتْني شوْكه

غَزَّتْني شوْكه، أو (سِلْ المِسْلَق ياعَبُوه)، أو (في رجلي شوكه)، من ألعاب الفتيات في القويعية. وهي من الألعاب الجماعية، حيث يلزم لأدائها ثلاث فتيات. تقف اثنتان منهن وتشابكان كفيهما مع بعضهما، بحيث تتداخل الأصابع وتتماسك. وترفع الفتاة الثالثة إحدى رجليها واضعة قدم رجلها المرفوعة على كفي الفتاتين الواقفتين، بينما تبقي قدم الرجل الأخرى على الأرض. وتقوم الفتاتان بحملها والسير بها، وهي تردد «غزتني شوكه ما معي منقاش» وفي بعض الروايات «في رجلي شوكه» بدلاً من «غزتني شوكه» وتسيران بها إلى أن تتعبا فتتوقفان. فتنزل الفتاة وتتبادل الأدوار مع إحداهما.

## غُزَيْز

من الألعاب المعروفة في القويعية، وهي من الألعاب الموسمية، لإنها مرتبطة بموسم وجود البلح. ويلعبها الصبيان وصغار الفتيات، كل على حدة أو مع بعضهم إذا كانوا أقارب أو جيرانا، خاصة أبناء الفلاحين، حيث يتوافر البلح لديهم. وتؤدى هذه اللعبة في أي وقت، ولا يلزم لأدائها توافر عدد معين من اللاعبين، بل يمكن لكل الموجودين أن يشاركوا فيها. ولأداء اللعبة يؤتى بقطعة من نعل بلاستيكية أو نحو ذلك، ومجموعة من شوك النخل (السّلي). ثم يغرز الشوك في قطعة النعل، بحيث تكون الأطراف الحادة (رأس الشوك) على ناحية واحدة فتأخذ القطعة شكل المشط. وبعد ذلك يجمع ما مع المشاركين من البسر (البلح)، ومن ثم يجلس اللاعبون على شكل دائرة على أرض ترابية. ثم يدفن البسر في التراب، بعمق يتيح لأطراف الشوك الوصول إليه.

وتبدأ اللعبة بالقرعة أو بالاتفاق، فيمسك اللاعب الأول النعل (المضرب) ويرفع يده ليرمي بالمضرب البسر المدفون، والأطراف الحادة تجاه الأرض، محاولاً



غُزَيْز

أن تصل أطراف الشوك إلى البسر المدفون، ليعلق بعضه بأطراف الشوك. فإذا سحب المضرب وكان به ولو بسرة واحدة، فإنه يستمر في اللعب، وهكذا. أما إذا لم يحصل على شيء فإن الدور ينتقل إلى اللاعب الذي يجلس إلى جانبه. وهكذا تستمر اللعبة، والفائز هو من يتمكن من كسب أكبر قدر من البسر. وفي هذه اللعبة مشابه من لعبة (الشقص) التي مر ذكرها.

## الغطاوي

(انظر الأحاجي)

## غْليمِط

من الألعاب المشهورة في القصيم، ويؤديها الشباب. ويتطلب أداؤها وجود مكان فسيح، وليس هناك حد معين لعدد اللاعبين.

تبدأ اللعبة بأن يجلس أحد اللاعبين، ثم يضع لاعب آخر رأسه في حضن اللاعب الجالس. فيعصب اللاعب الجالس عيني هذا اللاعب (يغلمطها)، بحيث لا يستطيع رؤية من حوله. ثم تأتي بقية اللاعبين، واحداً تلو الآخر، إلى اللاعب معصوب العينين، وكل واحد منهم يلمسه ويقفز عليه (ينط عليه). وفي كل مرة يسأل اللاعب الجالس، اللاعب معصوب العينين «مِنْ قَلَطْ؟» أي من الذي لمسك وقفز عليك؟. فيخمن اللاعب معصوب العينين اسم اللاعب الذي لمسه. فإن صدق تخمينه وعرفه يأخذ اللاعب الذي تم التعرف عليه دور اللاعب معصوب العينين. أما إذا لم يصدق تخمينه فإنه يستمر في اللعب، وهكذا.

ويعتمد اللاعب معصوب العينين في تخمينه على استقراء حركة اللاعب الذي يضربه أو طريقة مشيه، وكذلك ضحك اللاعبين. كما أن اللعبة تمارس بطريقة أخرى، وتعرف باسم مِنْ قَلَطْ. وهي تعني بلهجة أهل نجد مِنْ دَخَلَ. وتمارس في القصيم بأن يختار اللاعبون بطريق القرعة أحد الأشخاص. فيتمدد على الأرض، بطنه إلى أسفل وظهره إلى أعلى (ينبطح)، ويكون هناك لاعب آخر بمثابة الحكم يمنع اللاعب الممدد من الرؤية وذلك بمسك رأسه. ثم يبدأ اللعب، بقفز بقية اللاعبين من فوق اللاعب الممدد، محاولاً كل واحد منهم لمس رجل اللاعب أو ظهره برجله. عندها يسأل الحكم اللاعب الممدد «من قلط؟» فإن استطاع تحديد اسم اللاعب الذي قفز من فوقه ولمسه، حل ذلك اللاعب محله، وإلا استمر اللعب.







غْليمِط

وكلما زاد عدد اللاعبين أصبحت اللعبة أكثر إثارة لأنـها تطول، وتصبح أكثـر غموضاً.

وتمارس هذه اللـعبة في العديد مـن الدول العربيـة، وتعرف في لبنان باسـم (من نتفـك ياجاموسه) كمـا تسمى في الإمارات (من ضربك؟)، وهي تختلف اختلافـاً يسيرا، ذلك أن اللاعـب الذي يضرب اللاعب معصوب العيـنين يرجع إلى المجموعة. ثم يفتح اللاعب المعصوب عينيه ليحدد اللاعب الذي ضربه مستعيناً بالفراسة. فيحدق في عيون اللاعبين أو يجس نبضات قلوبهم، أو ما شابه ذلك.

وعلى الرغم من وجود بعض التشابه بين هذه اللعبة، ولعبة (حَمَدْ حَمَدْ) سالفة الذكر، إلا أن هذه اللعبة لا تتطلب من اللاعبين العدو والمطاردة، وهما عنصران أساسيان في لعبة (حمد حمد).

**الغمامه**

(انظر الغميما)

**الغمّايه**

(انظر كنيس)

**الغمّه**

(انظر الغميما)

**الغميّا**

(انظر الغميما)

**الغميّان**

(انظر الغميما)





## الغميته

(انظر الغميما)

## الغميضه

(انظر الغميما)

## الغُمّيْما

من الألعاب المنتشرة في معظم مناطق المملكة، ولذا عرفت بمسميات كثيرة منها (الغـمّه)، و(الـغُمّـيْتـه)، و(الغُـبيّا)، و(الغُميّمَان)، و(الغْمَيَّا)، و(الغُمّيْضه)، و(الغُمّيْض)، و(الغُمِّيْمَه)، و(الغْميْمي)، و(الغْـمَامَه)، و(الـطَّشّ)، و(طَـلْعَه)، و(الدَّرَى هوْل)، و(اللبيده). وهي عبارات في مـعظـمها تـدور حول الاخـتفاء. فاللاعب الذي تقع عليه القرعة، يتعين عليـه إخفاء عيـنيه وحجبـهما، ليتـيح للاَّعـبين المشـاركين في الـلعبة فـرصة الاختـفاء عنه، لـيقوم لاحقـاً بمحاولة اكتشافهم. وقد عرفت هـذه اللعبة عند العرب قديماً باسم (المهزوم)، أو (المهزام).

تمارس هذه اللـعبة من كلا الجنسين فيما دون سن الثانية عشرة. وصفتهـا أن يجتـمع الصغار ذكـوراً وإناثاً في مـكان معمور، بستان أو نحو ذلك، ويختارون أحدهم لـلقيام بدور الـلاعب معصوب العينين أو المغمم أو المغـمض، وعليه أن يذهب إلى حائط قريب أو جذع شجرة، ويسند رأسه إليه ويغطي وجهه بيديه ليعطي بقية اللاعبين المشاركين في اللعبة الفرصة في الاختفاء عـنه. فينتشر اللاعبون فـي الأماكن المحيطـة، كل منهم يبحث عن مخبأ يختفي فيه، كجذع شجرة أو زاوية بناء أو أغصان أشجار كثيفة. وبعد مضي برهة مـن الزمن كافيـة لحصولهـم على مخابئ، يرفع اللاعب المغمض صوته قائلاً «توزوا ياعصافير السدره» أي اختفوا أيها اللاعـبون. ويردد الـعبارة عدة مـرات، وذلك بمثابة إعلان منه أنه سيبدأ في البحث عنهم. أما بقية اللاعبين فيلزمون الصمت حتـى لا يهتدي إلـيهم بـسهولة. وفـي الأحساء يبقى مع اللاعب المغمض العينين لاعب من مجموعة الاختباء فيقول للاعب المغمض العينين «الدجاجه كم تبيض من بيضه؟» ويـرد عليه «بيضتـين» فيقول له «تفقع عيونك الثنتين إن فتحت». فيختبئ هو أيضاً حتـى يقول «كوك» وتعني ابدأ البحث. فيشرع في الـبحث عنهم، فإذا عثر على أحدهم لمسه على غفلة منه وهو في مخبئه، أو بعد مطاردته واللحاق به. وهنا يتعين على هذا اللاعب الملموس أن يتبادل الـدور معه، ليقوم بدور اللاعـب المغمض، في حين ينضم اللاعب المغمض إلى بقية اللاعبين، وهكذا.





وقد تزاول هذه اللعبة مساء في الظلام الدامس. فلا يحتاج اللاعب المغمض إلى عصب عينيه ونحو ذلك، وإنما عليه ملازمة مكان يتفق عليه مع اللاعبين. فإذا توقع أن كلاً منهم أخذ مكانه، انطلق يبحث عنهم. وفي بعض المناطق يكون بيد اللاعب المغمض عصا صغيرة يضرب بها من يجده من اللاعبين عقاباً له على عدم أخذ الحيطة والحذر في البحث عن مكان يصعب فيه الاهتداء إليه.

وفي بعض المناطق يسمى المكان الذي يقف فيه اللاعب معصوب العينين بالمَحَبْ أو الأُم، وهو يمثل نقطة انطلاق اللاعب معصوب العينين في بحثه عن اللاعبين. كما يمثل في الوقت نفسه حصناً للاّعبين، إذ يلجأون إليه عندما يحسون أنه تمكن من اكتشافهم. فمن تحصن به قبل لمسه من اللاعب المغمض فقد نجا، أما من لم يتمكن



الغُمّيْما

من ذلك فيعد بمثابة الملموس. فإذا تحصنوا جميعهم بالحصن، تعاد اللعبة من جديد لفشل اللاعب المعصوب في لمس أحدهم. وفي بعض المناطق يقول أحد اللاعبين المختبئين، بعد تأكده من اختفاء جميع زملائه «طلعه» أو «طلق». وفي مناطق أخرى «شرعت» أو «سرى الليل» أو «درى هول» وذلك لإشعار اللاعب المعصوبة عيناه بأنهم قد أخذوا أماكن اختفائهم، وعليه الشروع في البحث عنهم.

وفي المدينة المنورة وما حولها يقول اللاعب المغموم «طيري» فيرد عليه أحدهم بعد أن يتأكد أن جميع اللاعبين قد اختبأوا «طيري» وهنا يفتح معصوب العينين عصابته عن عينيه ويبدأ في البحث عنهم.

وفي بعض المناطق يقوم اللاعبون باختيار أحدهم عن طريق القرعة، وعصب عينيه والالتفاف جميعاً حوله، وهم جلوس أو وقوف. ثم يضربه أحد اللاعبين ضربة خفيفة على رأسه أو يده. وبعد ذلك تفك العصابة عن عينيه ويتعين عليه أن يحدد اللاعب الذي ضربه. فيتفرس في أعين اللاعبين محاولاً التعرف على غريمه من خلال ما قد يبدو على وجهه من تغير وارتباك مقارنة ببقية اللاعبين. فإذا رجحت لديه معرفة لاعب قال «أنت فلان» وسمى اللاعب. فإن كان توقعه صحيحاً، عصب





رأس هذا اللاعب جزاء له، وأعيدت اللعبة مرة أخرى بالطريقة نفسها، أما إن لم يكن توقعه صحيحاً فتعصب عيناه مرة أخرى لتعاد اللعبة من جديد، وهكذا (السليم ١٤٠٦ : ١٨١، ومصادر أخرى).

## الغميمه

(انظر الغميما)

## الغميمي

(انظر الغميما)

## غَنَمْنا في الزّرِيْبه

من ألعاب الصبيان المعروفة في القطيف، وربما يعود سبب التسمية إلى أن من يفشل في اللعبة يودع في مكان يشبه زريبة الغنم. وصِفَة اللعبة أن ترسم دائرة وتستخدم كزريبة (حظيرة)، ثم ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ويرسمون مربعاً تكون إحدى الفرق داخله، والأخرى خارجه على بعد ثلاثة أو أربعة أمتار تقريباً.

تبدأ اللعبة بأن يحاول كل لاعب، من الذين هم خارج المربع، أن يصيب بالكرة أحد اللاعبين داخل المربع. فيراوغ اللاعبون الموجودون داخل المربع محاولين الابتعاد عن الكرات حتى لا تمسهم. ومن تمسه الكرة عليه الخروج من المربع والاتجاه إلى الزريبة والبقاء في دائرتها إلى أن يستطيع الحصول على كرة، تكون قد أفلتت من المربع، فيعود بها إلى المربع، بشرط ألا يكون قد أصيب أحد رفاقه. فإن أصيب أحد رفاقه أثناء ذلك عاد إلى الزريبة. وهكذا تستمر اللعبة حتى يصاب كل اللاعبين الموجودين داخل المربع، فيأتي اللاعبون الموجودون خارج المربع ويمسكونهم بآذانهم ويخرجونهم من الزريبة. ثم يبدأ شوط جديد بتبادل الأماكن (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٢٩).



غَنَمْنا في الزّرِيْبه





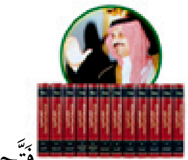
## الفَاي فَايُوه

من الألعاب المعروفة في القطيف، يمارسها الذكور ممن تجاوزوا سن العاشرة. وهي لعبة نهارية تزاول في الأماكن الفسيحة في الميادين أو الطرقات، ونحو ذلك.

تتطلب ممارسة اللعبة رسم مستطيل يحتوي على مجموعة من المربعات حسب عدد اللاعبين. فإذا كان عددهم سبعة، فلابد أن يحتوي المستطيل على سبعة مربعات بداخله، بحيث يكون لكل لاعب مربع معين. كما تتطلب أيضاً إحضار قطعة صغيرة من المعدن (الشير)، أو قطعة من الخشب أو الحجر، ليقذف بها على المربعات من يُختار من اللاعبين عن طريق القرعة. كما يتعين تحديد موضع ما يعرف بالمحلس، ليكون نقطة



الفاي فايُوه





استراحة لمن يحتاج إليه من اللاعبين أثناء اللعب.

بعد تحديد اللاعب الذي يقذف بالشير عن طريق القرعة، يتمركز هذا اللاعب بين المستطيل وبين بقية اللاعبين. فيستقبل اللاعبين بوجهه، والمستطيل خلفه في حدود ثلاثة إلى خمسة أمتار. ثم يمسك بالشير ويقذف به إلى الخلف ناحية المستطيل. فإذا وقع الشير على أحد المربعات، كان على اللاعب صاحب المربع الذي وقع عليه الشير أن يقوم بدور الصياد. فيطارد بقية اللاعبين للإمساك بأحدهم. فإن تمكن من ذلك يتعين على اللاعب الممسوك أن ينضم إلى صفه فيساعده في مطاردة بقية اللاعبين واصطيادهم. وللاعبين المطاردين الحق في أن يلوذوا بالمحلس للجلوس برهة في حدود دقيقتين متى ما أحسوا بالتعب. ثم يغادرونه ليتولى الصيادون مطاردتهم. وكل من تم اصطياده ينضم إلى بقية الصيادين. وهكذا تستمر اللعبة حتى يبقى لاعب واحد من اللاعبين المطاردين، ويكون هذا اللاعب هو الفائز في اللعبة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٧٥).

## فَتَّحِي ياوَرْدَه

لم تكن زراعة الورد معروفة في بيئة المملكة، ولهذا فاستخدام مثل هذه العبارات للتشبيه والمحاكاة أو الاستخدام العام يعد حديثاً نسبياً. كما أن اللهجة العامية التي تستخدمها اللاعبات، واللعبة خاصة بهن دون الصبيان، توحي بأن اللعبة من الألعاب الوافدة من مصر.

تبدأ اللعبة بأن تجتمع الفتيات ويشكلن حلقة وقد اخترن إحداهن رئيسة. فتختار الرئيسة بدورها ثلاث فتيات، من بين اللاعبات، مستخدمة طريقة العد، مثل «حقره بقره، قال لي ربي عد لْعشره، واحد اثنين ثلاثة أربعه... عشره» واللاعبة التي يقع عليها الرقم عشره تصبح هي اللاعبة التي تقف وسط الحلقة. يتم اختيار ثلاث فتيات ليجلسن في الوسط، وتدور الفتيات الأخريات حولهن مرددات:

فتحي ياورده

سكري ياورده

وعندما تردد الفتيات «فتحي ياورده» تتمايل البنات الجالسات وسط الحلقة، واللاتي يمثلن دور الوردة، إلى الخلف، مشكلات زهرة تتفتح. وعندما يرددن «سكري ياورده» يعدن فيعتدلن في حركة الجلوس ممثلات وردة تنكمش. ثم تبدأ البنات اللاتي يدرن بالإسراع في ترديد الأهزوجة «فتحي ياورده سكري ياورده». ومن تخطئ من البنات، اللاتي يمثلن





دور الوردة بحيث تنحني إلى الخلف عند قولهن «سكري ياورده» أو العكس، تخرج من اللعبة، وتحل محلها أخرى (السليم ١٤٠٦: ١٩١).

## فج المخجوج

يعود سبب التسمية إلى العبارات التي يستخدمها اللاعبون أثناء اللعب، وهي «فج المخجوج». واللعبة من ألعاب الصبيان الذكور في بعض نواحي جازان. وصفتها أن يحضر اللاعبون عموداً، ثم ينصبونه في ساحة واسعة ثم ينقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق يدافع عن العمود لكي لا يمسه المهاجمون، وفريق يهاجم ليمس العمود. وتبدأ اللعبة بمحاولة الفريق المهاجم لمس العمود وهم يرددون «فج المخجوج، وانا اخجه» والمدافعون يذودون عنه. ومعنى المخجوج بلهجة أهل جازان، المخضوض، والخج أي الخض. وأثناء النشيد يتحرك اللاعبون حركة واحدة. فإذا نجح لاعب من المهاجمين في لمس العمود، فإنه يتنحى عن المجموعة جانباً. وتستمر اللعبة؛ فإن استطاع المهاجمون جميعاً لمس العمود تكون لفرقتهم نقطة. ثم يتبادل الفريقان المراكز، وهكذا (عفيفي ١٤١٢: ١٠٣).

## الفَخّ

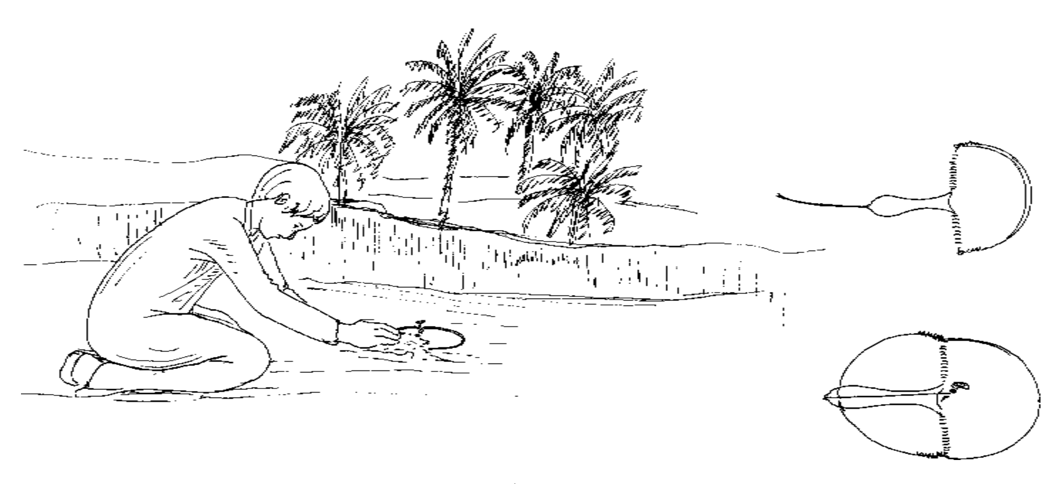
من أدوات الصيد المشهورة التي تستخدم في مختلف مناطق المملكة. ويعرف في بعض المناطق باسم (الجَالَه) أو (الحِقّه) أو (الشّدّاخه)، كما أنها من الألعاب التي عرفت قديماً عند العرب، فقد روي أن الشاعر الجاهلي طرفة بن العبد خرج وهو صبي مع عمه، فنصب فخاً لصيد القنابر وقضى يومه دون أن يتمكن من اصطياد قنبرة واحدة، فأخذ فخه وانصرف. ولاحظ أن القنابر بعد أخذه للفخ وانصرافه، أخذت في التقاط ما وضعه من الحب. فأنشد:

يالك من قنبرة بمعمر
خلا لك الجو فبيضي واصفري
ونقّري ما شئت أن تنقري
قد رحل الصياد عنك فابشري
ورُفع الفخ فماذا تحذري
لابد من صيدك يوماً فاصبري

ويختلف حجم الفخ باختلاف حجم الطيور المراد صيدها به، فكلما كانت أكبر حجماً تطلب ذلك أن يكون الفخ كبيراً ومشدوداً بقوة. ويتركب الفخ من مجموعة من العيدان القوية، كعيدان الرمان أو عرجون النخل، بطول ذراع تقريباً، ومعها الحنية أو الحنوة، وهي عيدان بطول أربعين سنتمتراً، يتم عملها





الفَخّ

في شكل قوس أو هلال من خلال ثنيه ثم شد رأسي العود بوتر من مطاط أو حبل مفتول فتلاً قوياً.

وفي الوقت الحاضر استبدل بهذا الفخ المصنوع من عيدان القش فخ حديدي، صنع خصيصاً لصيد الفئران. ويجري الصبيان بعض التعديلات عليه فيما يتعلق بالخرزة، حتى يتناسب مع صيد الطيور. وبعد نصب الفخ يتعين على الصياد إحضار الطعم، وهو غالباً حشرة صغيرة كالدودة، أو ما يسمى في بعض المناطق بالعثة أو السرو أو الجراد الصغير والجنادب، أو نظيم من حب القمح، مما يغري الطائر ويجذبه نحو الفخ. ويتم تعليق الطعم بخرزة الفخ، ويلف الصياد حنوة الفخ إلى الخلف ويثبتها بالعود الذي يثبت الخرزة تثبيتاً خفيفاً ظاهرياً. فإذا نقر الطائر الطُعم المعلق بالخرزة، اهتزت الخرزة، مما يؤدي إلى انقضاض الحنوة على الطائر. فيأتي الصياد لتخليصه من الفخ حياً أو ميتاً. وفي بعض الأحيان يكون الطائر حذراً، فيحاول المرور على الفخ وخطف الطعم وهو محلق، مما يؤدي إلى نجاحه في الإفلات من الفخ. وقد يتعرض الطائر لصدمة حنوة الفخ الشديدة فيسقط مترنحاً على مسافة بضعة أمتار، فيأتي الصياد لالتقاطه. وأحياناً يهرب الطائر، خصوصاً إذا تأخر الصياد في المجيء إلى الفخ بعد إصابة الطائر، مما يساعد الطائر على التقاط أنفاسه والفرار، خصوصاً إذا كانت الحنوة لم تصب رأس الطائر أو أحد جناحيه. ونظراً لتفاوت الطيور من





حيث الحذر والحيطة، فإن الصياد عادة ما يحاول نصب الفخ بطرق مختلفة. فقد يدفنه كلية، عدا الخرزة التي تحمل الطعم، إذا كان الطير المقصود صيده من الطيور الحذرة كالبلبل مثلاً. وقد يخفي جزءاً منه فقط أو لا يخفيه على الإطلاق، لصيد الطيور التي لا تتسم بدرجة كبيرة من الحذر، كالصرد والدراجين والكراوين ونحو ذلك. كذلك يحاول الصياد توجيه الطائر إلى مكان الفخ، وذلك من خلال حمله على الاتجاه إلى حيث يوجد الفخ، حتى إذا رأى الطائر الفخ انقض على الطعم ليلقى منيته.

وأكثر ما تمارس هذه اللعبة في الصباح الباكر أو العشية، وهي الأوقات التي تنزل الطيور فيها إلى الحقول للتزود بالغذاء. ومن الطريف في هذه اللعبة أنه قد يصاب الصياد بخيبة الأمل أحياناً لعدم تمكنه من الصيد كما حدث لطرفة بن العبد. أو لأن فخه قد اصطاد شيئاً غير مرغوب فيه كالسحالي أو بعض الطيور المحرمة شرعاً. ومن الفخاخ نوع كبير وقوي جداً كان يستخدم لعقر الحيوانات الكبيرة والمفترسة كالثعالب والسباع (السالمي ١٤١٠: ٣٠٠، ومصادر أخرى).

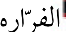
## الفرّاره

لعبة فردية يزاولها الصبيان في مناطق عدة بالمملكة. ولعل الكلمة مأخوذة من الفر التي تعني في العامية تحريك الشيء المستدير، إذ يقال «فرَّ الكفر» أي حرَّك عجلة السيارة، أو دفعها حتى تتدحرج. وقد يكون السبب في تسميتها بالفراره أو الفريرا مأخوذ من الصوت الذي يصدر عنها أثناء دورانها. ولا أصل للكلمة بهذا المعنى في الفصحى. وكانت تعرف عند العرب قديماً بلعبة أَبُو رِيَاح.

تتكون أداة هذه اللعبة من عصوين، إحداهما قصيرة، بطول نحو خمسة سنتيمرات والثانية طويلة، نوعاً ما، بطول عشرة إلى خمسة عشر سنتمتراً. ثم تشكل مروحتان من ورق، تثبت إحداهما بمسمار بأحد طرفي العصا القصيرة، وتثبت المروحة الأخرى بالطرف الآخر منها. أما العصا الطويلة فيقرن رأسها بمسمار في منتصف العصا القصيرة، ويهيأ أسفلها ليكون مقبضاً ليد الصبي.

وعند مزاولة اللعبة يمسك الصبي بمقبض الفرارة، وينطلق بها مسرعاً في اتجاه الريح، مما يؤدي إلى دوران المروحتين، كما تدور محركات الطائرة. وكلما أسرع الصبي زاد دوران المروحتين. وقد يشترك مجموعة من الصبيان في





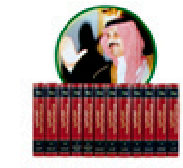


مزاولة هذه اللـعبة. فيحضر كل صبي فرارته، وينطلق الـصبية معاً مسرعين. وبعد انتشار استخدام الدراجات العادية في المملكـة، استمر الصبية في مزاولـة الفراره، ولكن بصورة مختلـفة نوعاً ما عن السابق. فأصبـحوا يربطون مقبض الفرارة في مِقْوَد الدراجة، وعندما يقود الصبي دراجته تـبدأ مروحتا الفرارة في الدوران السريع. ولذا تسمى في بعض نواحـي نجد الطـياره (آل عـبدالمحسـن ١٤٠٦: ٢٣٨، علام ١٤٠٢: ٢٠).

وينطق اسـم هذه اللعبة في المديـنة المنورة بكسر الفاء وتشديـد الراء الأولى الفِرّيـرا. وكما تعـمل من عصويـن أو خشبـتين قصيـرتين رفيعتـين بالطريـقة المذكورة أعلاه تعمل كذلـك من سعف النخل إذ يؤخـذ سعف رقيق من قلب النخلـة (أبيض) وبواقع ثلاث سعفـات وتدخل في بعضهن بطريقة خاصة بحيث يكون مركز التشابك محكماً بين السعفات الـثلاث، والـباقـي يـكون زائـداً فـي الأطراف، وفـي مركز التـشابك الذي



الفرّاره





يكون على هيئة الحصير من السعف تغرز شوكة من النخل تصل بين الفرارة والعصا فإذا سار بها الصبي بسرعة في مواجهة الريح بدأت في الدوران وكلما زاد الصبي من سرعته أو كلما كان الهواء شديداً زادت سرعة دوران الفراره وهكذا.

وبذلك قد تجد مجموعة من الأطفال بنين وبنات يصطفون في صف واحد ثم يتشابكون بالفرارات التي يكون منظرها جميلاً في حالة السباق وكثرة العدد.

## الفشك

(انظر الصفر)

## الفشي

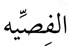
(انظر سباق اللنجات)

## الفِصَم

من الألعاب التي يزاولها الصغار من كلا الجنسين. والفصم جمع «فصمه» وهي نواة التمر، ومنها أخذ اسم اللعبة، لأن الفصم هي الأداة الرئيسية لهذه اللعبة.

ويؤدي اللعبة لاعبان أو لاعبتان على الأقل، وهي تمارس بطريقتين. فأما في الأولى منهما فيرسم مربعٌ لا يقل ضلعه عن خمسة وعشرين سنتيمتراً، وعلى بعد ستة أمتار من المربع يرسم خط آخر يسمونه خط المرمى. ويحضر كل لاعب عدداً محدداً من الفصم للعب به، كما يحضر فصمة كبيرة سوداء. وهذه الفصمة توضع عادة في الماء لعدة أيام حتى ينقلب لونها إلى الأسود، تمييزاً لها عن بقية الفصم. وهي تستخدم لرمي الفصم الموضوع في المربع. بعد ذلك يضع اللاعبون جميع الفصم في المربع، ويصفونه بطريقة منظمة. ثم يصطف جميع اللاعبين على خط الرمي مرتبين حسب ما انتهت إليه عملية القرعة لتحديد من يبدأ اللعب. فيرمي اللاعب الأول الفصمة الكبيرة السوداء الخاصة به نحو المربع محاولاً إخراج أكبر عدد ممكن من الفصم. فما تمكن من إخراجه يصبح ملكاً له يضمه إلى فصمه، ويستمر في التسديد من الموقع الذي انتهت إليه الفصمة السوداء ما دام في كل مرة ينجح في إخراج فصمة واحدة على الأقل. أما إذا سدد بفصمته السوداء الكبيرة نحو الفصم الموجود في المربع ولم ينجح في إخراج شيء منه، فهنا ينتقل الحق في التسديد للاعب الذي يليه في الدور.

وهكذا يمضي اللعب حتى ينتهي جميع الفصم الموجود في المربع. فإذا رغب اللاعبون في مزاولة اللعبة لجولة أخرى،

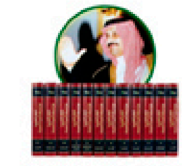


فإن كلاً منهم يضع قدراً محدداً من الفصم ليبدأوا اللعب من جديد. ولكن هذه المرة يبدأ التسديد اللاعب الذي أخرج آخر فصمة من المربع، ثم يليه اللاعب التالي له، وهكذا. وعند نهاية اللعب يعد الفائز من ضم إلى حوزته عدداً أكبر من فصم منافسيه. ويلاحظ أن لعبة الفصم بهذه الطريقة تشبه لعبة الكعابة، إذا استثنينا الأداة المستخدمة في كل واحدة منهما.

أما لعبة الفصم بالطريقة الثانية فصفتها أن يرسم اللاعبون دائرة تتسع لعدد معين من الفصم الذي ينوي اللاعبون الاشتراك به. وبعد الاتفاق على عدد الفصم الذي سيخصص للعبة من قبل كل لاعب، تجرى عملية القرعة لتحديد من سيقوم من اللاعبين بتسديد الفصم أولاً. بعد ذلك يأخذ اللاعب الأول الفصم الخاص به ويضمه إلى فصم منافسيه ثم يلقيه إلى الأعلى في محيط الدائرة. وقبل أن يتساقط الفصم على الدائرة يعرض اللاعب أصابع يده مقلوبةً للفصم، حتى يسقط الفصم داخل الدائرة متناثراً. ثم يقوم اللاعب بمحاولة دفع كل فصمة تجاه الفصمة التي تليها، وهو ما يعبر عنه في العامية الدارجة بالنقد، بإصبع يده السبابة. فإن أصابها تصبح الفصمتان من نصيبه، ويستمر في اللعب ما دام ينجح في كل مرة في دفع كل فصمة بالفصمة التي توازيها أو تقابلها. وينتقل الدور إلى اللاعب الذي يليه عند إخفاقه في التصويب. وبعد تصويب آخر فصمة يتم حصر الفصم الذي فاز به كل لاعب. واللاعب الذي استطاع إصابة أكبر عدد ممكن من الفصم هو الفائز باللعبة.

## الفِصِّيه

من ألعاب النوى (الفصم). ويلزم لأدائها توافر لاعبين أو أكثر، ومع كل لاعب مجموعة من نوى التمر (الفصم). أما كيفية مزاولتها فتتمثل في أن يرسم مربع طول ضلعه خمسة وعشرون سنتيمترا، وعلى بعد خمسة أمتار من المربع يرسم خط. بعد ذلك يحدد كل لاعب عدد الفصم الذي سوف يلعب به، ثم يجمع الفصم من كل اللاعبين، ويصف في داخل المربع بعضه فوق بعض. وفي الوقت نفسه يحضر كل لاعب فصمة كبيرة سوداء (ولتكتسب الفصمة هذا اللون توضع يومين تحت الماء الساقط من الجرة)، بعد ذلك تجرى القرعة، ومن تقع عليه القرعة يقف على الخط ويرمي الفصم داخل المربع بالفصمة الكبيرة، محاولاً إصابته وإخراج أكبر عدد ممكن منه، حتى يكسبه ويضيفه إلى





رصيده. والفائز هو من يتمكن من جمع أكبر عدد من الـفصم. وهذه اللعبة لا تختلف كثـيراً عن لعبة الفصم السـابقة وخاصة في جزئها الأول (العريفي د.ت: ١١٦).

## الفطيع

(انظر الطراطيع)

## الفك والتركيب

انتشرت هذه اللعبة مؤخراً بعد انتشار البضـائع الأجنبية. ويمـارسها الأطفال صغار السن من الجنسـين. وهي تعتمد علـى الذكـاء والقـدرة علـى تكـوين الأشكال. وهي تسهم إلى حد كبير في تنمية المهارات لدى الأطفال.

## الفلاتيه

(انظر النباطه)

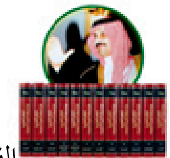
## الفلوق

(انظر الشقص)

## فِنْجان (فِنْجال) القَهوه

هذه اللعبة من الألعاب التي تمارس في العديـد من المناطق، ولا سيما فـي العـرين بـبلاد قحـطان، وبلاد غـامد وزهران. وتعتـمد على الليـاقة البدنية والرشاقة، ويمارسها الصبيان والشباب من الذكور غالباً. وصفتها أن يأتي اللاعب بفنجان قهوة، ويملأه بالماء، ثم يستلقي على ظهره، ويضع الفنجان على جبهته. ثم يحاول أن ينهض، بحركة بطيئة، مع محاولة الاحتفاظ بالفنجان في مكانه فوق الجبهـة دون أن يتحرك أو يسقـط حتى يستوي اللاعب واقفاً تماماً. وبهذا يكون قد أنهى النصف الأول من الـلعبة. أما النصـف الثاني فـهو محاولـة أن يعود مرة أخرى ليستلقي على ظهره والفنجان في مكانه دون أن يسـقط. فإن استطاع أن يقـوم بذلك كان فـائزاً، وإن سقط الفنجان كان مهزوماً وانتقلت اللعبة إلى لاعب آخر.

وهناك طريقة أخرى لـلّعبة يمارسها الشباب أيضاً في عرين قحطان. وصفتها أن يضع اللاعب الفنجان على يده اليمنى بشكـل مقلوب، بـحيث تكـون فوهة الفنجان إلى أسفل، ثم يحاول اللاعب تثبيت يده على الأرض، بحيث لا تتحرك ولا يسقط الفنجان. بعد ذلك يضطجع على جنـبه الأيسر، محاولاً أن يـدخل رأسه من تحت ذراع اليد اليمنى، ويلف لفة كاملة بجسمه مع محاولة الاحتفاظ بيده التي عليها الفنجان دون أن تتحرك






أو يسقط الفنجان. فإذا استطاع اللاعب أن يعود إلى وضعه الأول دون أن يسقط الفنجان، عُدّ فائزاً. وإن سقط الفنجان كان مهزوماً.

## الفوازير

(انظر الأحاجي)

## الفُوحَجه

الفَوُحَجه من ألعاب الفتيات المعروفة في القويعية. ويرجع سبب التسمية إلى الوضع الذي تتخذه اللاعبة أثناء ممارسة اللعبة، إذ تقوم بالمباعدة بين رجليها. وقد جاء في القاموس المحيط «فحج في مشيه: تدانى صدور قدميه، وتباعد عقباه، والتفحيج: التفريج بين الرجلين». واللعبة تؤديها الفتيات عادة في فترة ما بعد المغرب أو ما قبل الظهر عند رعي الغنم. وهي من الألعاب الجماعية، إذ يلزم لأدائها ثلاث لاعبات. تضع اثنتان منهن أقدامهما متقابلة بحيث تكون رجلا كل منهما منفرجتين، وتقفز الثالثة فوق أقدامهما دون أن تلامسهما. فإذا لمستهما تعد مخطئة، وعليها أن تأخذ مكان إحدى اللاعبتين، بينما تقوم تلك اللاعبة بعملية القفز. والفائزة هي التي تتمكن من القفز من دون ملامسة أقدام اللاعبتين.

## في رجلي شوكه

(انظر غزتني شوكه)





## القابه

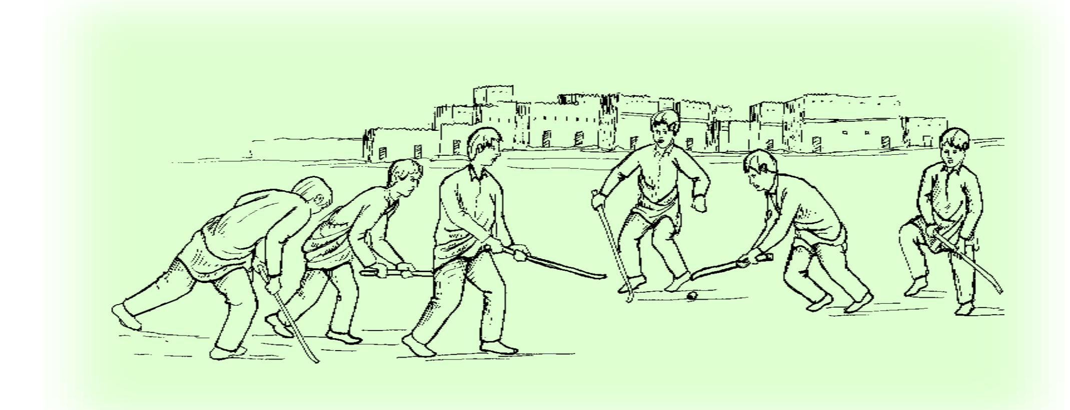
من ألعاب الذكور ممن تجاوزوا سن الخامسة عشرة. وتعرف هذه اللعبة في المنطقة الوسطى باسم القَابَه، وتعرف باسم (القَالْ) في المنطقة الغربية، و(المَحر) في المنطقة الجنوبية و(البَاكُورَه) في منطقة الجوف. وأكثر ما تمارس في النهار قبيل الغروب، وفي الليالي المقمرة.

وتتطلب مزاولة هذه اللعبة ميداناً فسيحاً، ذا أرض لينة ونظيفة، حتى لا تؤذي الحجارة أو نحوها أقدام اللاعبين. ويمارسها فريقان متكافئان من حيث العدد، في حدود خمسة أفراد لكل فريق، ومن حيث القدرة على المراوغة والسرعة. يصنع اللاعبون كرة من الخيش ويخيطونها خياطة محكمة، ويطلونها بمادة القطران، لجعلها متماسكة وقابلة للتدحرج بسهولة، وتكون بحجم كرة التنس، وقد يستعيضون عن ذلك بعظم صغير مدور يؤخذ من ركبة البعير، يعرف بالقابه كما هو الحال في المنطقة الوسطى. كما يحضر كل لاعب القَالْ الخاص به، وهو عصا منحنية الرأس بطول متر تقريباً، تتخذ من جريد النخل، وذلك لضرب الكرة أو القابه بهذه العصا. ثم يتفرق أعضاء الفريقين في الميدان، بحيث يأخذ كل فريق ناحية مضادة للفريق الثاني. فيوزع كل فريق أفراده في الجزء الخاص به من الميدان، بحيث يقف من كل فريق لاعب واحد في وسط الملعب. ثم يختار كل فريق اثنين من أعضائه: أحدهما يأتي في المقدمة ويسمى بالسريه، والثاني يتمركز في المؤخرة ويسمى بالسرد.

أما السريه فيتم اختياره لخفته وسرعته الفائقة، مقارنة ببقية زملائه. وتكون مهمته عند حصوله على الكرة،







القابه

الانطلاق بها بسرعة نحو الجزء الخاص بالفريق الثـاني من الميدان. أما السرد فيتمركز في الخلف، وتتمثل مهمته في رد الكرة من الخلف إلى أعضاء فريقه. وتبدأ اللعبة بأن يمسك اللاعبان الواقفان في الـوسط -لاعب من كـل فريق- بالكرة أو الـقابة ويقذفانها سـوياً إلى الأعلى، فإذا سقطت حاول اللاعبون من كل فريق التقاطها بالقَالْ والهروب بها. وهنا يأتي دور السريه، فإذا وصلت إليه التقطها وهرب بها إلى أقصى حد ممكن، مستخدماً سرعته وخفته وقدرته على المراوغة. وفي أثناء اللعبة يتبادل أعضاء الفريق الواحد الكرة بتـمريرها بينهم، ومـحاولة إبعادها عن متنـاول أعضاء الفريق الثاني، الذين يحاولون اختطافها بالقال من بين أعضاء الفريق المقابل. ويتحدد الفوز في هذه اللعبة بتمكـن السريه من تجاوز آخر لاعب من الفريق المنافس، ليـصل إلى نهاية الجزء الخاص من ميدان الخصم. ويكون بذلك قد أحرز نقطة لفريقه على حساب الفريق الخصـم. وعليه أن يقول عند ذلك عبارة «السبع مبيته» إشعاراً لحصوله على نقطة لصالح فريقه. وتستمر اللعبة على هذا المنوال، إذ يحاول السريه من كل فريق خطف الكـرة بعصاه (قاله) والركض بها مسرعاً بعيداً عن الفريق الآخر، في حين يحاول (السرد) الخاص بالـفريـق الآخر خـطف الكـرة منه وإرسالها عن طريق بقية أعضاء فريقه للسـرية الخاص بهم، وهكـذا. ومن المعروف في هذه اللعبة أنه ليس هناك حد معين لعدد النقاط المطلوبة لتحقيق





الفوز، إلا إذا اصطلح الفريقان على عدد محدد.

وتشبه اللعبة، إلى حد ما، لعبة الهوكي المعروفة في الرياضة الحديثة (عفيفي ١٤١٢: ٣٦، والعريفي د.ت.: ١١٦).

## القادِي

من الألعاب الخاصة بالذكور الشباب، ممن تتراوح أعمارهم ما بين عشرة أعوام إلى ثمانية عشر عاماً. وتعرف أيضاً بلعبة المضرب نسبة إلى العصا المستخدمة في ضرب الكرة. وتتطلب اللعبة ميداناً فسيحاً، يرسم في إحدى نواحيه دائرة كبيرة قطرها في حدود ثلاثة أمتار، لتكون مقراً للفريق الذي يقع عليه الاختيار بالقرعة. وعلى مسافة تبعد ما لا يقل عن ثلاثين متراً من الناحية الأخرى من ساحة الميدان، يُرسم خط أو توضع علامة لتكون مركزاً للفريق الثاني. ومن أدوات اللعبة كرة صغيرة، قطرها خمسة سنتيمترات، وكذلك عصا غليظة بطول متر واحد تقريباً.

وتختار المجموعة الأولى أحد أفرادها ليقوم بمهمة ضرب الكرة بالعصا بعد رميها نحوه من قبل أحد لاعبي المجموعة الثانية. وتختار المجموعة الثانية أحد أفرادها ليقوم بمهمة رامي الكرة. فيتعين عليه أن يذهب إلى الدائرة ويمسك بالكرة استعداداً لرميها. فيقذفها بيده نحو لاعب المجموعة الأخرى الذي يمسك المضرب، ويراعي عدم رفع الكرة أكثر من نصف متر عن مستوى سطح الأرض حتى لا يعطي خصمه فرصة لضرب الكرة ضربة قوية. وعلى اللاعب الممسك بالمضرب أن يضرب الكرة، عند رميها تجاهه، ضربة قوية في اتجاه لاعبي المجموعة الثانية المتمركزين على بعد نحو ثلاثين متراً. ويتعين على أولئك اللاعبين أن يلتقفوا الكرة قبل سقوطها على الأرض. فإن تمكن أحدهم من ذلك احتسبت نقطة واحدة للمجموعة الثانية، وهنا يحق لهم أن يتبادلوا الدور مع لاعبي المجموعة الأولى. أما إذا لم يتمكن أحد من المجموعة الثانية من التقاف الكرة، بعد رميها فإن المحاولة تعاد مرتين أخريين بالطريقة نفسها، وفي الوقت نفسه يحق للاعب صاحب المضرب ثلاث محاولات فقط. فإن انتهت هذه المحاولات الثلاث من دون إصابته الكرة يعد ميتاً، وعليه البقاء داخل الدائرة. فإن خرج





منهـا أو حاول ذلك، كان لخصمـه، الحق في رميه بالكرة. وبعد موته يأتي دور اللاعب الثاني في مجموعته ليقوم بالدور نفسه، إلا أنه، إضافة إلـى ما سبق، يتـعين عليه أن يضـرب الكرة بالمضرب، بعد توجيههـا إليه، ضربة قوية حتى يبعد الكرة مسـافة طويلة، يتمكن خلالها من الوصول مسرعاً إلى المكان الذي يتمركز فيه لاعبو المجموعة الثانية، والعـودة إلى الدائرة من دون أن يتمكن لاعبو المجموعة الثانية من رميه بالكرة. فإن نجح في ذلك تحسب نقطة لمجموعته، أما إذا أصابته الكرة فيعد ميـتاً، وعليه البقاء هناك حـيث أصيب، ولا يعود إلى الدائـرة إلا إذا نجح أحد زملائه في إصابة أحد لاعبي المجموعة الثانـية بالكرة. ولكن عند محاولته العودة إلى الدائرة، إن تمكن أحد لاعبي المجموعة الثانية من إصابته بالكرة مرة أخرى فإنه يعد ميتاً أيضاً. ولكن يحق لـه، في هذه المرة، أخذ الكرة وإصابة أي من لاعبي المجموعة الثانية قبل أن يتمكنوا من دخول الدائرة والعودة إلى أماكنهم. فإن فعل ذلك بنجاح فإنه يصبح حياً ويحق له الإسراع متجهاً نحو الدائرة أو الخط في الناحية الأخرى -القريبة- قبل أن يصاب مرة أخرى بالكرة من قبل لاعبي المجموعة الثانية.

وتسـتمر الـلعبـة بهذا الشـكل، والمجموعة الفائزة هي التي تتمكن من الحصول على أكبر رصيد من النقاط. ومن الواضح أن هذه اللعبة تتشابه في بعـض أدوارها مـع لعبـة البيـسبـول المعروفة.

## قاصّه قُرباصّه

يعود سبب التسمـية إلى العبارات المستخدمة في هذه اللعبة، وهي تمارس من قبل الصبيان. وصفتها أن يجتـمع اللاعبون، ثم يختار كل لاعـب اسماً يكون إحدى العبـارات المستخدمة في اللعبة. ثم يضع كـل لاعب يده على يد الآخر ويرفعونها جميعاً. عند ذلك يتقدم أحد اللاعبين محاولاً تمييز أيدي اللاعبـين، ذاكراً اسم كل يـد حسب المتفق عـليه، فيقول، مثـلاً، «قاصه» ولليد الثانية «قرباصه» والثالث «درجي الليل» والرابع «الفي» والخامس «الناقه» إلخ. فإن تمكن من تذكر كافة الأسماء عُدَّ فائزاً وإلا خرج مـن اللعبة وتقدم غيره ليحل مـحله. وتفيد هذه اللعبة في تنشيـط الذاكرة وتدريبها (عفـيفي ١٤١٢: ٤٤).







قاصّهقُرباصّه

## قاطِع الخَيْط الاحْمَر

(انظر الغبيان)

## القال

(انظر القابه)

## قال المعلم وقوف

تزامن قدوم هذه اللعبة مع فتح المدارس في المجتمع السعودي. فظاهرة الوقوف للمدرس لم تكن معروفة قبل فتح المدارس النظامية بالبلاد. وكان المدرس يطلب من الطلاب الوقوف أثناء دخوله الفصل قائلاً لهم «قيام». وعندما ينهض الجميع يقول لهم «جلوس». وفي هذه اللعبة تجسيد للقيم التي تغرس احترام المعلم وتقديره. وصفة اللعبة أن يجتمع الصبيان في أي مكان وبأي عدد، ثم يقترحون أن يكون أحدهم الرئيس أو المعلم. ومهمة الرئيس أو المعلم أن يعطي الأوامر. وتبدأ اللعبة بأن يقول الرئيس للاعبين «قال المعلم وقوف، قال المعلم جلوس».

وعلى اللاعبين تنفيذ هذه الأوامر. فإذا قال الرئيس «قال المعلم وقوف» فعلى اللاعبين الوقوف وإذا قال لهم «قال المعلم جلوس» فعليهم الجلوس. ومن يخطئ يخرج من اللعبة. وكما يتضح فإن اللعبة تنمي القدرة على التركيز والمتابعة، وسرعة البديهة مع الانتباه وحسن الإصغاء (السليم ١٤٠٦ : ١٦١).





## القَام

من الألعاب التي تعتمد على مهارة الرمي والتصويب. وهي لعبة نهارية يمارسها الصبيان فيما دون سن الحادية عشرة، ويؤديها لاعبان فقط في مكان فسيح. يحفر اللاعبان، حفرة صغيرة بعمق أربعة سنتمترات وبقطر لا يتجاوز نحو خمسة سنتمترات. كما يحضران مروه، وهي حجر صغير أبيض مستدير قطره في حدود ثلاثة سنتمترات، بحيث يسهل دخوله الحفرة بعد تسديده نحوها من قبل أحد اللاعبين. وبعد إجراء القرعة لتحديد من يبدأ اللعب، تبدأ اللعبة بابتعاد اللاعبين عن الحفرة في أحد الاتجاهات، مسافة لا تقل عن سبعة أمتار تقريباً.
فيأخذ اللاعب الذي وقعت عليه القرعة (المروه) ويسددها نحو الحفرة. فإذا سقطت المروة في الحفرة، حسب له عدد الخطى من المكان الذي رمى منه إلى موقع الحفرة، ويحق له إعادة الكَرَّة مادامت المروة في كل مرة تسقط في الحفرة. وتحسب الخطوات وتضاف للرصيد السابق وهكذا. أما إذا لم يحالفه الحظ فلم تسقط المروة في الحفرة، فإن الدور ينتقل للخصم الذي يتبع الخطوات نفسها والنظام الذي اتبعه اللاعب الأول. ويستمر اللعب بهذه الصورة حتى يمل اللاعبان اللعب ويقررا التوقف. واللاعب الفائز هو من يحصل على خطوات أكثر من منافسه نتيجة تمكنه من إدخال المروة في الحفرة مرات أكثر (القويعي ١٤٠٢ : ٥٦-٥٧، ومصادر أخرى).

## القب

(انظر الحدل)

## قبقب

(انظر الحدل)

## القبه

(انظر الحدل)

## القرْش

من الألعاب التي تعتمد على الحدس والفطنة، ويمارسها الذكور ممن تتجاوز أعمارهم اثني عشر عاماً. عرفت بهذا الاسم، لأنها تنطوي على إخفاء قرش (العملة المعدنية المعروفة)، من قبل أحد لاعبي الفريقين ليتم اكتشافه من قبل أعضاء الفريق الآخر. وقد يستخدم بدلاً عن القرش حجراً صغيراً؛ ولذا عرفت اللعبة كذلك بالحَجَر.
ويمكن ممارستها نهاراً في مكان صالح للجلوس. كظل شجرة، أو إلى جوار





حائط أو في ميدان فسيح، في حالة اعتدال الجو. كما أنّ بالإمكان لعبها ليلاً. ويشترك في لعبها مجموعة من الذكور في حدود عشرة، يتم توزيعهم على فريقين متكافئين. ثم يحضرون مجموعة من الغِتَر بعدد نصف اللاعبين، وذلك بعد ليها وفتلها لتصبح بمثابة أداة للضرب. كما يحضرون قطعة نقدية من فئة القرش أو حجراً صغيراً، وكذلك قطعة من القماش. بعد ذلك تجرى القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ اللعب.

وتبدأ اللعبة بأن يأخذ الفريق الذي وقعت عليه القرعة القرش معه، وكذلك الغتر المفتولة وقطعة القماش، ثم يبسط نصف أعضاء الفريق أيديهم على الأرض بعد تغطيتها بقطعة القماش. والقرش في يد أحدهم أما بقية الفريق فيمسك كل واحد منهم بإحدى الغتر المفتولة. أما أعضاء الفريق الثاني فيبتعدون لمسافة لا تمكنهم من اكتشاف من بيده القرش بسهولة من لاعبي الفريق الأول. ثم يسأل أعضاء الفريق البادئ باللعب الفريق المنافس عمن يكون بيده القرش من بينهم. فيتشاور أعضاء الفريق الثاني فيما بينهم، بعد التحديق والتفرس في أعين الفريق البادئ باللعب، لتحديد اللاعب الذي بيده القرش. فإذا اتفقت غالبيتهم على لاعب محدد قالوا «القرش بيد...» ويسمونه. فإن كان توقعهم صحيحاً انتقل الدور إلى فريقهم، فيأخذون الغتر والقرش والقماش ليقوموا باللعب بالطريقة نفسها، أما إن كان توقعهم غير صحيح، انهال عليهم أعضاء الفريق الأول ضرباً بالغتر نتيجة لفشلهم في التعرف على من بيده القرش، كما يبقى الدور معهم، ويعيدون اللعب من جديد. ويستمر اللعب على هذا المنوال حتى يقرروا جميعاً توقفه (السليم ١٤٠٦: ١٣٧-١٣٨، ومصادر أخرى).

## القَرْصَعَه

اشتق اسم هذه اللعبة من لفظة (القرصعه)، التي تعني في عامية بعض قرى بني مالك قرص الخبز. كما تسمى اللعبة أيضاً المشاعيل، نسبة إلى المشاعل التي يستخدمها اللاعبون في ممارسة هذه اللعبة. وتعد اللعبة من الألعاب الموسمية في بلاد بني مالك. ويمارسها الشباب في ليلة السابع والعشرين من شهر رمضان المبارك، وهي الليلة التي يتحرى فيها المسلمون ليلة القدر. وصفة اللعبة أن يتجمع الشباب في عصر اليوم السادس والعشرين من رمضان، ثم يبدأون بالإنشاد:




قـرصـع قــرصـع بـيـت الخــيــر
هـــاتـــوا واحـــد والا اثــنـــيـن

ثم يطوفون على كل بيوت القرية، حيث يـعطيهم الأهـالي ما تيسـر من خبز أو قرصان، كل حسب استطاعته. وبعـد انتـهائـهم مـن ذلك الـطواف يخرجـون إلى مكان مرتفـع ينتظرون صلاة المغرب، حتى يفطروا على هذه القرصان التـي جمعوها. وإذا صادف أن كان أحـد هذه القرصـان متميـزاً، كأن يـكون مدهونـاً بالسمـن مثلاً أو طريقة إعداده جيدة، فإنهم يتصارعون علـى الفوز بـه. ومن يستطع أخـذه بالقوة، يكن هو الفائز. وبعد أن يحل الظلام يجمع الشباب كومة من الحطب ويشعلون النار فيها، ثم يأخذ كل واحد منهم عـوداً يكون قد وضعه في الـنار واختاره بنفسه، وتسـمى تلك العيدان المشاعيل (جمـع مشعل)، ويفضل أن يكون طـول المشعل من مـتر إلى متر ونصـف، وذلك لضـمان استمـرارية اشتعـاله أطول فتـرة ممكنة، ولمّـا كان شباب القرى المجاورة يقومون بالشيء نفســه، فإن القرى تتحـول إلى شعلة مضيـئة. ويتبارى شبـاب القرى أيهم يبقى مشعله مشتعلاً أطول فترة ممكنة، دون أن ينطفئ. فيستمر بعض المشاعل مضيئـاً إلى منتصف اللـيل، وبعضها إلى وقت السحـور. وتكون المشاعيل معـروفة لدى أفراد الـقرية كل بـاسم



القَرْصَعَه





صاحبه، لأن أماكن جلوس كل شاب معروفـة لهم. ولذا يـقوّم كبار السـن المشاعـل ويعلنون عـن الفائز في يوم العيد. كما أن لـلعبة بعداً آخر، وهو أن الذي يصـمد، ممسكاً بالـعود وهو مشتـعل أطول فترة ممـكنة ولا يخاف لهيب النار، يـكون هو الفائز، وذلك أمرٌ يدل على شجاعته.

## قَرْعا

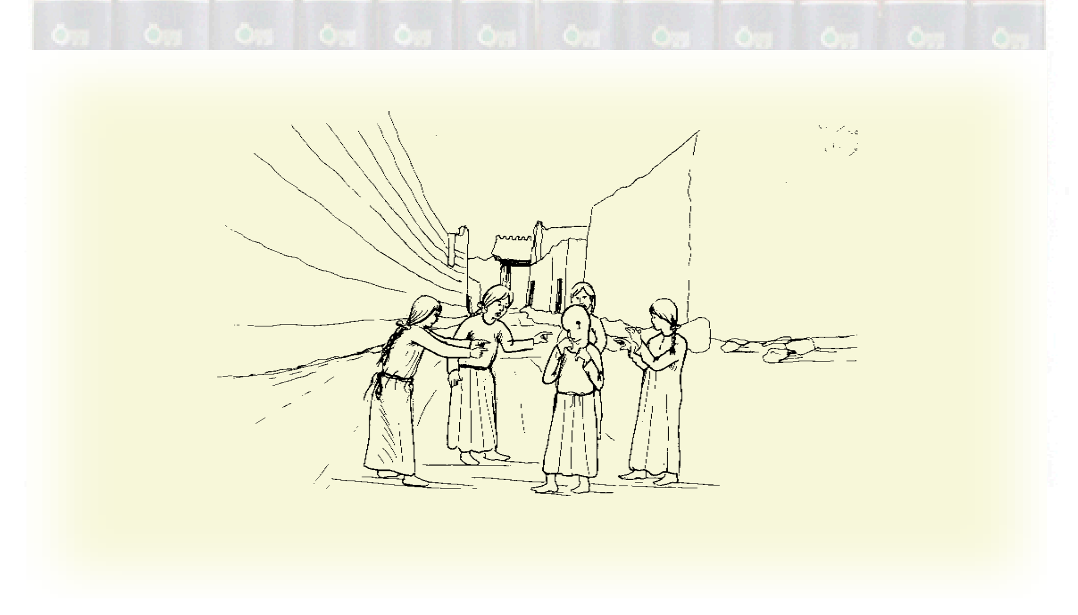
عندمـا تشاهد الـبنات الصـغيرات إحداهن، وقد حُلق رأسها بالموسى فإنهن يضايقنها بترديد الأهزوجة التالية:

يــاقــرعــا يــامــرة الــديــك
عيـــا رجلـــك لا يـكـــسيـك

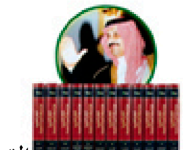
ويطلق على هذه اللعبة أيضاً مسمى (حمسا) فـي بعض نواحي نجد. وهي تقال عندما يلتف أفراد الأسرة حول المائدة وترفض واحدة من الفتيات الجلوس مع الأسرة عـلى المائدة لـسبب ما. فـبعد الانتهاء مـن الأكل يتولى بقية الـفتيات مضايقتها مرددات جميعاً:

حـمـسـا حـمـسـا مـرة الـديـك
عـيـا رجلـك لا يـكـسـيـك
عـطـاك ثـوب وشـقـيـتـيـه
ويـوم جـا الـعـيـد رقـعـتـيـه

وكلمة حمسا مـأخوذة من الحمس، الذي يعني في العامية الغضب، ومره تعني زوجة وهي من الفصيح (القويعي ١٤٠٥ : ١٠٢).



قَرْعا






## القرعى

(انظر جدير)

## القِرْقِر

من الألعاب التي يمارسها الشباب فيما بين سن الثانية عشرة إلى الثامنة عشرة. وقِرْقِر اسم للصوت الذي يحدث عندما يرتطم حجر أو نحوه بالأرض عدة مرات، وعرفت اللعبة بذلك لأن أحد اللاعبين يقذف بعظم أو حجر أو علبة فارغة بها حجر صغير إلى الأعلى في الظلام الدامس، حتى إذا وقعت انطلق اللاعبون بحثاً عنها.

تمارس اللعبة ليلاً خلال الظلام الدامس. وصفتها أن يجتمع اللاعبون في ميدان فسيح وعددهم حوالي خمسة إلى سبعة لاعبين تقريباً. فيحضرون عظماً يتفقون عليه، ثم تجرى القرعة لتحديد اللاعب الذي يرمي العظم بعيداً إلى الأعلى بكل ما أوتي من قوة. فإذا سقط العظم انطلق بقية اللاعبين بحثاً عنه. ومن يعثر عليه يحق له أخذه، ثم ينسل صامتاً من المجموعة حتى يصل إلى المكان الذي قذف منه الرامي العظم، عندها يصيح قائلاً «لقيته». وبذا يكون هو الفائز. ثم تعاد اللعبة ليرمي العظم اللاعب الذي وجده. وتكرر اللعبة عدة مرات حتى يمل اللاعبون واللاعب الفائز هو اللاعب الذي يتمكن من العثور على العظم مرات أكثر من زملائه.



القِرْقِر





وقد تلعب اللعبة نهاراً. وهنا يتعين على اللاعبين، الذين لم تقع عليهم القرعة للقيام بعملية الرمي، أن يعصبوا أعينهم. بعد ذلك يأخذ الرامي العظم أو علبة فارغة بداخلها حجر، ثم يقذف بها إلى الأعلى. فإذا وقعت سمع اللاعبون المعصوبة أعينهم صوت العظم أو العلبة الفارغة بعد وقوعها على الأرض، فينطلقون متجهين إلى حيث يعتقدون أن العظم أو العلبة قد وقعت. ومن وجدها منهم عُدّ فائزاً، وتفك العصابة عن عينيه ليحل محل اللاعب الرامي. وقد تطورت عن هذه اللعبة لعبة الجرس المعروفة، وهي من ضمن الألعاب الحديثة الخاصة بالمكفوفين. وهي تشبه لعبة عظيم سرى في بعض الأدوار، إلا أنها تختلف عنها، حيث يتطلب الفوز في هذه اللعبة قوة السمع إلى جانب قوة البصر ليلاً (العقيلي ١٩٨٢ : ٤٦، عفيفي ١٤١٢ : ٦٥).

## قرقع الحجلاني

(انظر طلع المهجاني)

## القرقعانه

(انظر الصرقعانه)

## قْرِيْقيص الماء

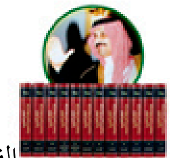
من الألعاب المائية التي يمارسها الصبيان في المنطقة الشرقية في الآبار أو العيون أو البرك. وصفتها أن يعمد الصبيان إلى عصب عيني أحدهم، ثم يتركونه ويتفرقون عنه في البئر. ويتعين على هذا الصبي أن يبحث عنهم، بالغطس والعوم مستخدماً دقة حاسة السمع لديه. فإذا استطاع ملامسة أحدهم حل محله في اللعبة، وهكذا. وتساعد هذه اللعبة على تدريب الصبيان في المناطق الساحلية على إجادة فنون السباحة والعوم والغطس (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٠٠).

## القزله

(انظر أم الخطوط)

## قْرِيْز يَاهِنْدِي

هذه اللعبة من ألعاب التسلية في بعض نواحي نجد، وتسمى في بعض المناطق (ياطوير هندي). وصفتها أن يتجمع الصبيان الصغار في الليالي المقمرة، في إحدى الساحات القريبة من المنازل. فيجلسون على شكل دائرة، ويكون أحدهم قد ابتعد عن المجموعة مسافة تجعله لا يسمع كلامهم. بعد ذلك يتفق الجالسون على تسمية أنفسهم أسماء






مستعارة، مثل: مجرشه، سكين، سيف، خنجر، إلخ، ثم ينادون على اللاعب المبتعد لكي يأتي إليهم. فإذا وصلهم، خاطبه أحدهم:

ياقزيز ياهندي أو ياطوير هندي

فيرد عليه: لبيك ياالجندي

فيقول له: عندك ما عندي؟

- عندي
- عندك مجرشه؟
- عندي
- عندك سيف؟
- عندي
- عندك خنجر؟
- عندي

وهكذا، حتى يسمي له كافة الأسماء المستعارة للاَّعبين الموجودين. ثم يقول له بعد ذلك «اطلب وتخير» فيقول «اتخير المجرشه» مثلاً، فيذهب اللاعب الذي اسمه المجرشة، ليحمل الطوير الهندي على ظهره حتى يصل به إلى المجموعة. ثم يحل محله لتبدأ اللعبة من جديد (السليم ١٤٠٦: ١٤٦).

## القصَب

من الألعاب القائمة على مهارات التصويب، ويلعبها الشباب فيما بعد سن الثانية عشرة، وعرفت بلعبة القصب نسبة إلى قصب البنادق أو الفِشَقْ أو القفوش وواحدها قصبة، وهو الوعاء الذي يحتوي على الرصاص بعد استخدامه. وسمي قصباً تشبيهاً له بقصب الذرة أو نحو ذلك، ولعل وجه الشبه هنا يتمثل في اللون والتجويف، إذ كل منهما ذو لون أصفر وفارغ من الداخل.

يمارس هذه اللعبة لاعبان فأكثر. يحضر كل لاعب مجموعة من القصب، ثم تجرى القرعة بين اللاعبين لتحديد من يبدأ اللعبة. وعلى هذا اللاعب أن يجلس جلسة القرفصاء، ضاماً قدميه إلى بعضهما ومشكلاً مثلثاً، شاداً ثوبه بقدميه حتى يصبح في شكل مدرج سهل الانحدار، ليستخدمه معبراً لتدحرج القصب بأقصى سرعة من ركبته نحو الساحة الممتدة أمام قدميه.

وتبدأ اللعبة بأخذ اللاعب، الذي وقع عليه الاختيار، قصبة من القصب ليضعها عند ركبته، ثم يدعها تتدحرج حتى تسقط من المدرج مواصلة السير في الساحة المنبسطة أمام قدميه. وبعد أن تستقر القصبة في موضع ما من الساحة، يأخذ اللاعب الثاني قصبة من قصبه ويطلقها من ركبتي اللاعب الجالس جلسة القرفصاء، محاولاً أن يصيب بها قصبة اللاعب الأول. فإن أصابها فهي له،





وإن لم يصبها أطلق اللاعب الذي يليه قصبته نحو إحدى القصبتين السابقتين. فإن نجح في إصابة أي منهما -أو كلتيهما- فهي له، أما إذا لم يصبها فإن الدور يعود للاعب الأول. فيأخذ قصبته من الساحة، ما دام لم يتمكن أحد من منافسيه من إصابتها، وتسديدها بالطريقة نفسها نحو القصبتين الموجودتين في الساحة أو إحداهما. فما أصابه من ذلك فهو له، ولكنه إن لم يتمكن من إصابة أي من القصبتين الموجودتين في الساحة، انتقل الدور للاعب الذي يليه.

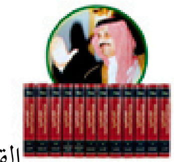
وكلما نجح لاعب في إصابة القصبة الموجودة في الساحة، فإن عليه أن يرسل قصبة من القصب الخاص به، ليسدد اللاعب الذي يليه نحوها. وتستمر اللعبة حتى يقرر اللاعبون إنهاءها. ولا شك أن اللاعب الفائز هو الذي يستطيع أن يصيب أكبر عدد من القصب الخاص بمنافسيه، وضمه إلى قصبه (علي ١٤١٠: ٥٤).

## قصب العَجُوز

تعود تسمية هذه اللعبة بهذا الاسم، إلى أن اللاعبين يستخدمون فيها خيطاً يسمونه القصب، وهو يشبه في شكله أمعاء الشاة. وتبدأ اللعبة بأن يجمع كل لاعب على حدة، كومة من التراب يسمونها نثيله. ثم يضع فوقها الدمن، وهو روث الشياه أو الماعز. بعد ذلك يحضر كل لاعب خيطاً، ويضع في طرفه دمنة، ثم يدسه في الرمل. وعندما يبدأ اللعب يحاول كل لاعب انتقاء الدمن من بين التراب. فإن استطاع أن يُخرج الدمن دون أن ينسحب خيطه من بين الرمال ويخرج خارج الرمل، عُدّ فائزاً. وكان من نصيبه البنت، أي يتزوج بكراً. وإن خرج خيطه أثناء البحث، بحيث يظهر للعيان، كان من نصيبه العجوز، ولعل اسم اللعبة اشتق من ذلك.

## القِط والفار

من ألعاب الفتيات الصغيرات ممن هن دون العاشرة، وليس لممارستها وقت محدد. وعرفت بهذا الاسم، لأن الفتاة التي يسند إليها دور الفأر يتعين عليها الفرار والإفلات من قبضة القطط. وتتم مطاردتها من قبل فتاتين تقومان بدور قطتين للحاق بالفأر الهارب. وأغلب ما تمارس هذه اللعبة في أفنية المنازل والشوارع والساحات القريبة من المنازل. ويشترك في ممارستها مجموعة من الفتيات في حدود أربع إلى ست. ويجرين القرعة لاختيار الفتاة التي تقوم بدور الفأر، ويتعين عليها الوقوف في الوسط، وتتحلق حولها






بقـية الـفتيـات وهن ممـسكات بـأيدي بعضهن. ويأخذن في الدوران والالتفاف حول الفأر، في حين يحاول الفأر الهروب من بـين أيديـهن. فإذا نجـح الفـأر في الإفلات من الدائرة المضروبة عليه، فإنه يتعين على الفتاتين اللتين هرب الفأر من بين أيديهن ملاحقة الفأر. فإن أمسكن به قبل رجوعه إلى الـدائرة تعاد اللعبة من جديد دون تغيير أدوار اللاعبات. أما إذا نجح الفأر في الرجوع إلى الدائرة قبل أن تمسك به إحدى الفـتاتين، فيصبح الفأر ناجياً. ويترتب على ذلك أن تتبادل الفتاة التي تقوم بدور الفأر، الدور مع فتاة أخرى لتحل محلها (السليم ١٤٠٦: ١٩٦).

## القطره

(انظر أم ثلاث)

## القطع الزوجيه

لا يوجد لها أسماء ولكنها من قطع صغيرة من حجر أو أي مادة صلبة، تبدأ من ست قطع فما فـوق بشرط أن يكون عددها زوجيـاً ويمكن أن تضمه اليـدان، وتبدأ اللعبة بأن يدفع اللاعب القطع إلى أحد الحاضرين، ثم يمد إليه يديه مضمومتيْ الأصابع ويطلب منه وضع قطعة في كل يد، ثم يلقي بالقطعتين على الأرض فاتحاً يديه للمشاهدين مشيراً إلى أنهما خاليتان ويلتقط القطعتين ثـم يضم كل قطعة في إحدى يديه، ويمدهما نحو الآخر ليـضع في كل يد قطعة، فيقوم اللاعب بحركة خفيفة، يرفـع يديه عالياً بحيث لا ينتبـه أحد إلى حركته. وفي هذه الأثنـاء يلقي القطـعة الأولى والثانيـة من إحدى يديه ولتكن اليسرى، ويضم القطعة الثانية التي في اليمنى إلى سابقتها ويقفل عليها يده، ويلتقط القـطعتين اللتين سقطتا مـن اليد اليسرى واضعاً إحداهمـا في اليد اليمنى والأخرى في الـيد اليسرى، ثـم يطلب وضع قطعتين أخريين ويكرر الحركة نفسها بشرط أن تظل يـداه مقفلتين في الحركـة السابقة وفي هذه أيضاً، ويلقى القطعتين اللتين في اليد اليسرى أما القطعة التي في اليمنى فيـضمها إلى القطع السابقـة، ثم يلتقط القطعتين ويضع في كل يد قطعة.

وبهذا يكون في اليد اليمنى خمس قطع وقطعة واحدة في اليد اليسرى، ثم يسأل الحاضرين عما في كل يد من قطع، فيجمعون على أن في كل يد ثلاث قطع، ثم يفتح يديه ليريهم المفاجأة بأن في اليد اليمنى خمس قطع وفي اليسرى واحدة.

## قِطَعْنا راس النعجه

(انظر الغبيان)

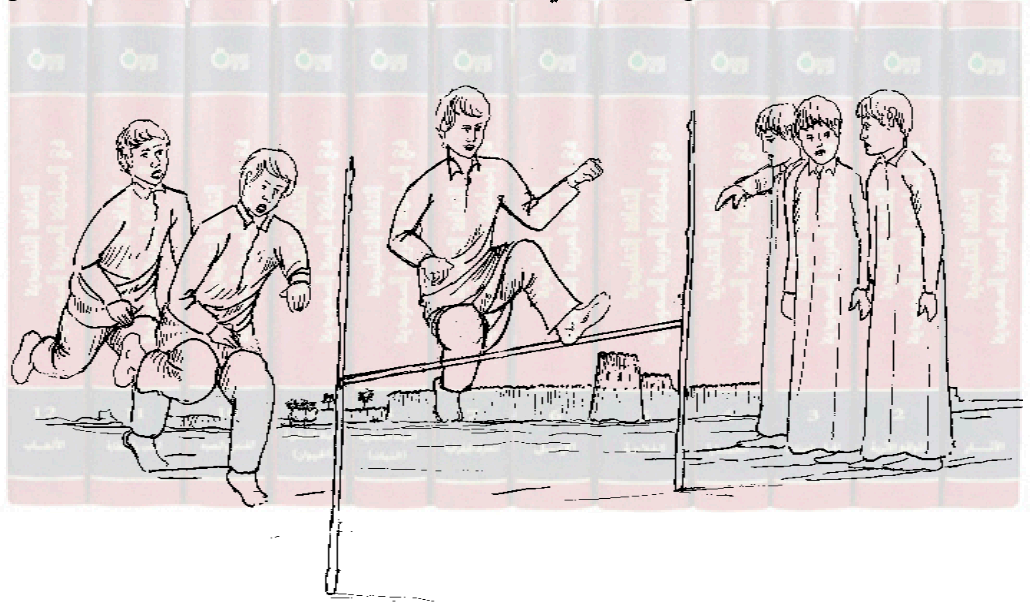




## القفْيزي

من الألعاب المشهورة والمنتشرة في مختلف مناطق المملكة، ويمارسها الشبان فيما بعد سن العاشرة. وتسمى في بعض المناطق (النَّقْز)، أو (النَّط)، أو (الوثْبَه)، أو (المحَاذاه)، أو (تَعْبِيْره)، أو (القَحْمَه). وكلها تفيد المعنى نفسه.

يمارس اللعبة لاعبان فأكثر، يتجمعون في ساحة واسعة ذات أرض لينة خالية مما قد يؤذي الأقدام كالحجارة أو الشوك ونحو ذلك. فيحضرون ثلاثاً من العصي الطويلة، طول كل واحدة في حدود أربعة أمتار، لتنصب أو تغرس اثنتان منها في الأرض، وتترك بينهما مسافة في حدود ثلاثة أمتار ونصف. ويراعى أن تحتوي كل عصا منهما على مجموعة من الثقوب في جانب من جانبيها، لتسمح بحمل العصا الثالثة. بعد ذلك تُعَرض العصا الثالثة على العصوين، بارتفاع يتفق عليه اللاعبون بوضع العصا في الثقوب الجانبية الموجودة في العصوين. وترفع العصا الثالثة إلى مستوى أعلى بعد كل جولة قفز. ويراعى أن يكون وضعها على العصوين على نحوٍ يسمح بسقوطها إذا لم يتمكن أحد اللاعبين من تجاوزها. وعلى بعد عشرة أمتار يرسم اللاعبون خطاً على الأرض يعد بمثابة نقطة الانطلاق. ويتجمع اللاعبون على هذا الخط ثم ينطلقون لاعباً تلو الآخر للقفز فوق العصا الثالثة المعروضة على



القفْيزي



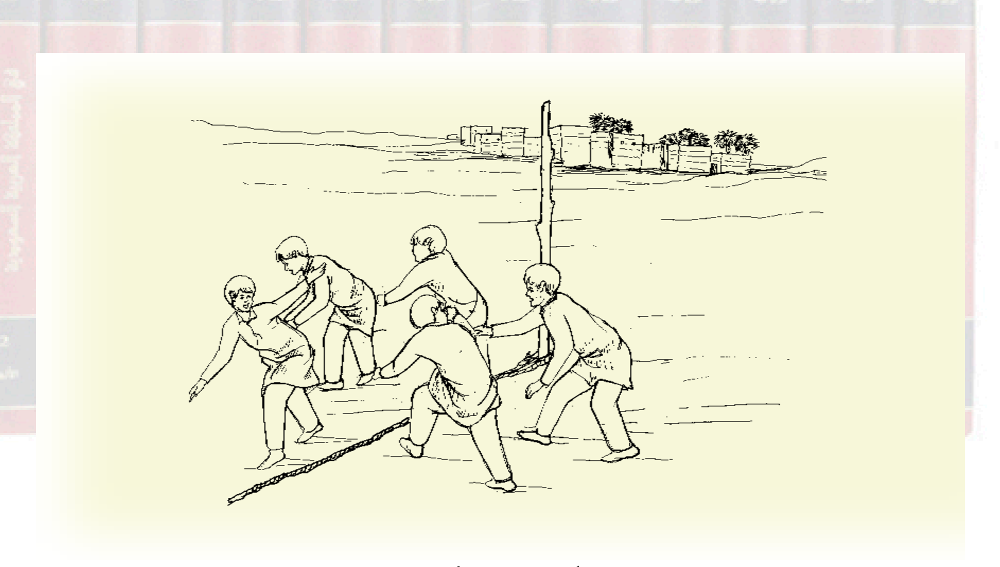


العصوين. فإذا تمكن اللاعبون من قفز هذا المستوى من الارتفاع، تم رفع المستوى بضعة سنتمترات لتبدأ الجولة الثانية. ومن لم يتمكن من القفز، عُدَّ ميتاً ويخرج من اللعبة، في حين يواصل بقية اللاعبين عملية القفز. وفي كل جولة يُرفع المستوى ليصبح أكثر صعوبة. وتستمر اللعبة بهذا الشكل حتى يخرج معظم اللاعبين ويبقى واحد منهم، هو الذي تمكن من قفز أعلى ارتفاع ممكن. وبذلك يعد هو الفائز باللعبة.

وتمارس هذه اللعبة بصورة مختلفة في البادية، وتعرف لديهم باسم تعبيره. فيستخدمون شجرة من الأشجار الصغيرة، كشجرة الحمض الكبيرة أو العاذر أو الأرطى أو الغضا أو السمر، لتكون بمثابة حاجز يقفز فوقه اللاعبون. وغالباً ما يكون طول الشجرة متراً أو أكثر بقليل. يصطف اللاعبون على مسافة تبعد نحو عشرة أمتار تقريباً، ليبدأوا القفز، الواحد تلو الآخر، ومن يتمكن من قفزها فهو الفائز، وأهم من ذلك أن ينجو من السقوط على الشجرة بما قد يؤدي إلى إصابته بجروح. أما من لم يتمكن من قفز الشجرة فلن ينجو، غالباً، من بعض الجروح والآلام الشديدة (السالمي ١٤١٠: ٣٠٤، ومصادر أخرى).

## قَلَّة خْلاص كلُوْها

تمارس هذه اللعبة في القطيف، وهي من ألعاب الأطفال. وصفتها أن تركز عصا قوية في الأرض، ويربط في



قَلَّة خْلاصْ كلُوْها



أسفلها حبل متين، بطول عشرين متراً تقريباً، ويترك طرفه على الأرض. ثم يختار اللاعبون بالقرعة لاعباً من بينهم ليجلس بجانب العصا المركوزة. ثم يأتي الأطفال ويضعون أيديهم على كتف اللاعب الجالس، وهم يقولون، ثلاث مرات «قلة خلاص كلوها» ثم يهربون. فيجري حارس العصا خلفهم وهم يدورون حول العصا بشرط أن لا يخرجوا عن حدود الخيط؛ فمن اصطاده منهم حل محله.

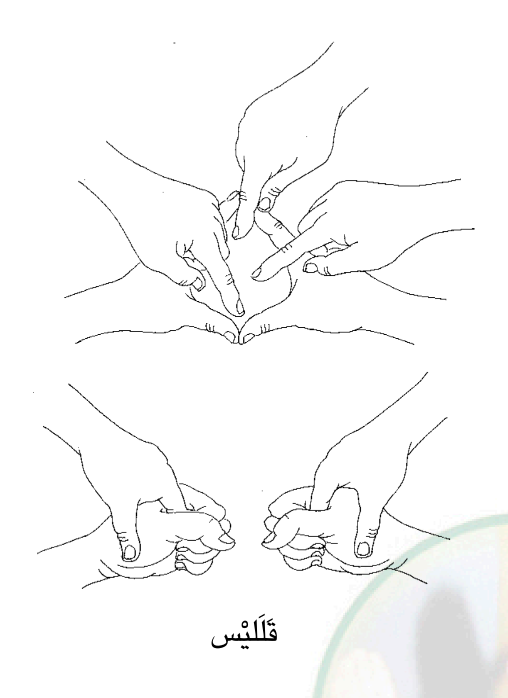
و«قلة حصير» تعني وعاء مصنوع من الخوص (للحصير) على شكل كيس يكنز فيه التمر، والخْلاص نوع من أجود أنواع التمور (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٢٨، ومصادر أخرى).

## قَلَلَيْس

يصنع أحد اللاعبين دائرة بالتقاء سبابتيه وإبهاميه، ويدخل بقية اللاعبين سباباتهم في الدائرة، ويرددون «قلليس، قلليس، قلليس» وهم يحاذرون أن يمسك بأصبع أحدهم. ومن يمسك أصبعه عليه أن يصنع الدائرة.

## القلينه

(انظر الحدل)

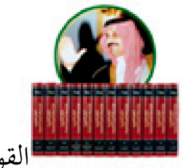
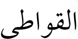


قَلَلَيْس

## القَمْرا

هذه اللعبة شيقة ومسلية وفيها الكثير من الحماس وهي بحاجة إلى الذكاء والفطنة من لاعبيها ولا يلعبها إلا اثنان.

وصفتها أن يكون هناك تسع حفر صغيرة تأخذ جميعها شكلاً مربعاً وتكون الثلاث الأولى منها على خط واحد وثلاثاً على خط موازٍ للأول، والثلاث الباقية على خط واحد موازٍ للخطين الأولين وتكون هذه الحفر صغيرة بقدر مغرز الأصبع في الرمل وبعد ذلك يأخذ كل لاعب ثلاثة أعواد تختلف عن أعواد الشخص المقابل فيبدأ أحدهم باللعب بغرز أعواده في حفرة من الحفر ثم يبدأ المقابل له بغرز أعواده بحفرة من الحفر


محاولاً كل منهما قطع محاولة صاحبه بأن (يقطر) أعواده في حفر متتالية على خط مستقيم واحد ومحاولاً لنفسه ذلك وهكذا. وإذا ما استطاع أحدهم قطر أعواده على خط مستقيم قال لصاحبه «قمرتك» أي غلبتك ثم تعاد اللعبة من جديد.

ونستطيع أن نقول إن لعبة القمرا هي لعبة أم ثلاث نفسها والفرق بينهما في شكل رقعة اللعب إذ تستعمل الخطوط في أم الثلاث أما في القمرا فتستعمل الحفر.

## القواطي

(انظر الطوابيق)

## قُوطي

يمارس هذه اللعبة الأطفال من كلا الجنسين وكلمة قوطي تعني علبة. وصفتها أن يحضر الأطفال علبة مرطبات أو عصير أو ما شابه ذلك، ويملأونها بالتراب. ثم يرسمون دائرة لتكون بمثابة المكان المحدد لسقوط العلبة. بعد ذلك يتناوب اللاعبون قذف العلبة. فيقذفها اللاعب الأول إلى أعلى، فإن سقطت على قاعدتها داخل الدائرة، احتسبت له نقطة، وتنتقل اللعبة إلى اللاعب الذي يليه. ولكن إن سقطت العلبة خارج الدائرة، يخسر اللاعب حتى لو سقطت على قاعدتها. كما يخسر أيضاً إن سقطت العلبة على سطحها. وأما إن سقطت على جنبها فإن اللاعب يعيد اللعبة، وتعطى له فرصة أخرى. ولكن عليه هذه المرة أن يقذف العلبة بيده الأخرى، وليس باليد التي يغلب استخدامها. فإذا كان يستخدم اليد اليمنى مثلاً، فعليه أن يقذف العلبة بيده اليسرى.

وهناك طريقة أخرى لممارسة اللعبة. وصفتها أن يحضر كل لاعب علبته، شريطة أن تكون مميزة عن عُلب الآخرين، حتى لا يحدث لبس. ثم يضعون العُلب على الأرض. وعندما تبدأ اللعبة يحاول كل لاعب أن يسقط علبة اللاعب الآخر مستخدماً الأرجل فقط، وفي الوقت نفسه يجب عليه الانتباه والمحافظة على علبته كي لا يسقطها الآخرون. وكلما كان عدد اللاعبين كبيراً كانت اللعبة أكثر إثارة وصعوبة.

## القيام بالعقال

سميت هذه اللعبة بهذا الاسم، نسبة إلى العقال الذي يستخدم لعقل الإبل





حتى لا تقوم أو تذهب بعيداً. وتمارس اللعبة من قبل مجموعة من الشباب بهدف التحدي، ولكــن بشكل فردي. فيربط أحدهم ساقه في فخذه، بغترة أو حبل أو ما شابه ذلك، بـحيث تكون الساق ملاصقة للفخذ. وصفة اللعبة أن ينهض هذا اللاعب ويتحرك إلى مسافات معينة، من دون الاعتماد على أي شيء يساعده في ذلك. ويـتبارى الشــباب في أيهـم يستـطيع القـيام بذلك، بـصورة أسرع ولمسافة أطول.

## قيْم قيْم

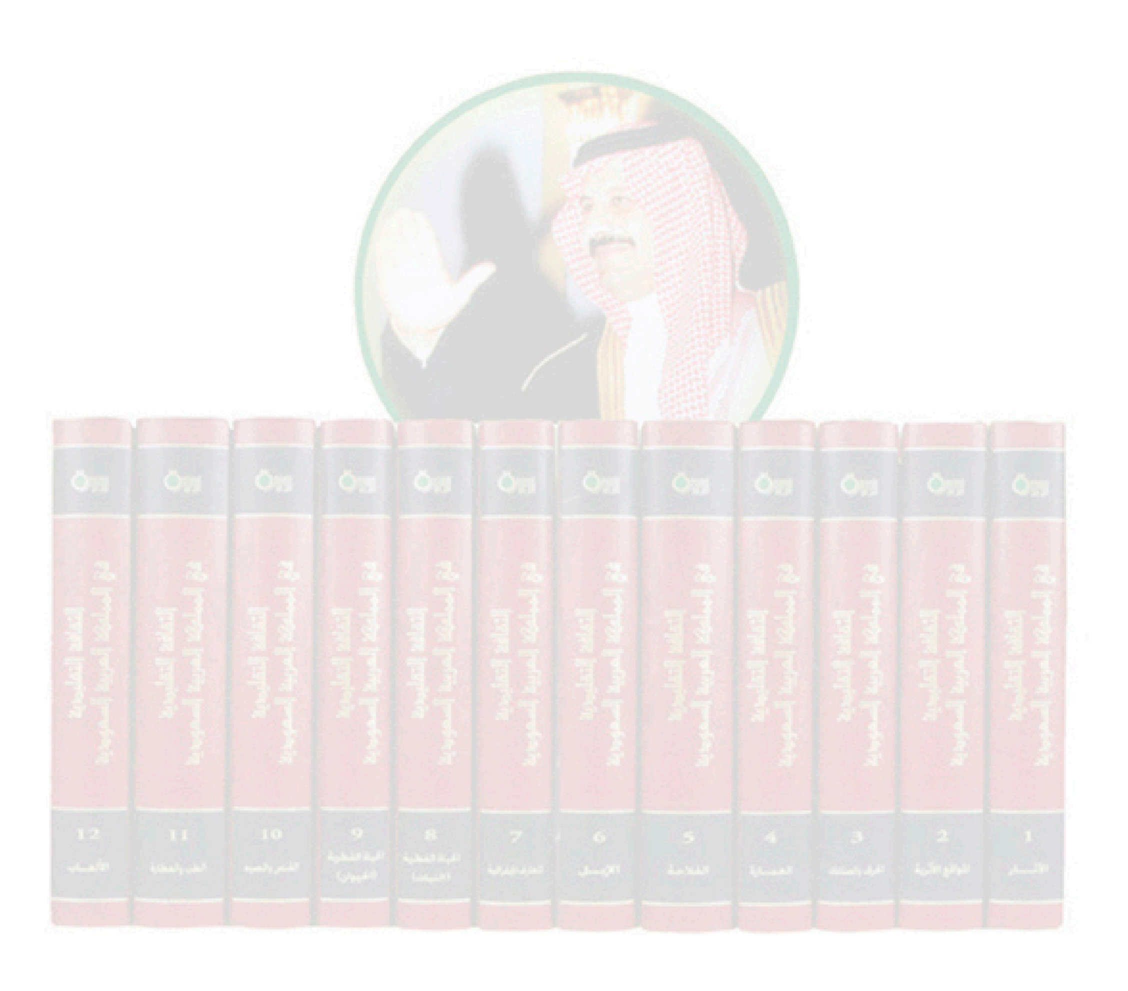
سمـيت الـلعبـة بهـذا الاسم لأن اللاعبين يـستخدمون هذه العــبارة أثناء اللعب، وهــي من ألعاب الصبـيان في بعض نواحي نجـد، وخاصة الجواء في القصــيم. وصفتـها أن يجلـس نصف اللاعبين ويقف الـنصف الآخر خلفهم وقد وضعوا أيديهم على عيون الجالسين حتى لا يسمح لهم بالرؤية. وهناك حكم يختار أحد اللاعبين مسبقاً، ويعطيه اسماً مستعاراً، لا يعرفه سواه والحكم. وعندما يبدأ اللعب ينادي الحكم اللاعب المجهول «قيْم قيْـم يامن سميتك فـلان» وينادى باسمه المستعار.

عنـدئذ يمشـي اللاعـب (صاحب الاسم المستعار) بـخفة حتى يقف عند أحد اللاعبين معصوبي الأعين ويضرب جبهته ضربة خفيفة، ثم ينتقل إلى آخر



قيْم وقيْم

ويضربه بسـبابته ضرباً خفيفاً، وهـكذا يستـمر. وعلى الـلاعب المضروب أن يسـمي اللاعـب الذي ضـربه باسـمه الحقيـقي. فإن استـطاع أحد اللاعبـين معرفة مـن ضربه حسبت له ولـزملائه نقطة (العواد ١٤٠٧ : ٣٧).

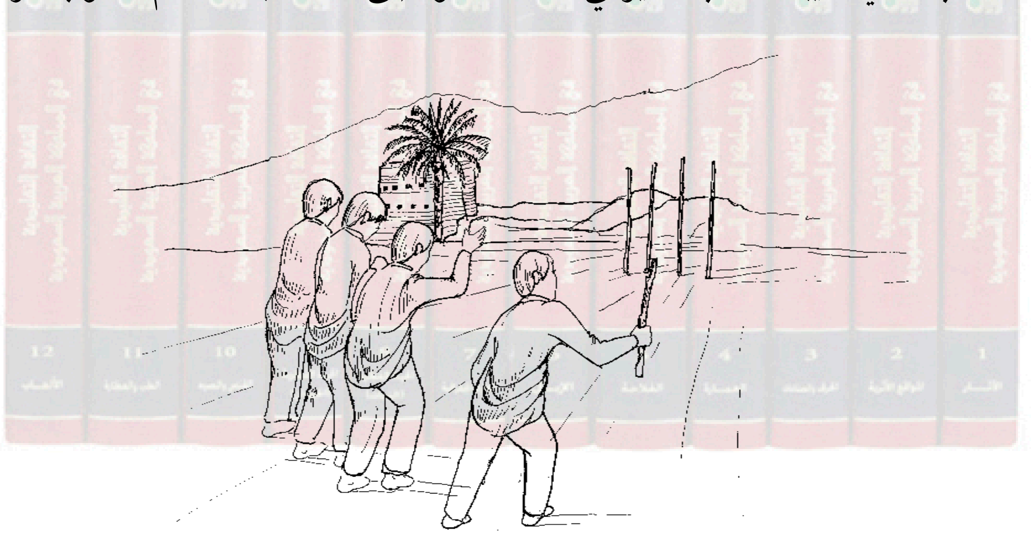






## كَاسِر عُوْده

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان والشباب في جازان. وصفتها أن يحضر اللاعبون أعواداً (عصياً) خاصة بهم، بحيث يكون لكل لاعب عود. ثم ينصبونها على الأرض بمسافات متساوية، ويحدد خط الرمي. ويختار بالقرعة اللاعب الذي سيبدأ اللعب. فيرمي هنا اللاعب العيدان، فإذا أصاب عود أحد اللاعبين أو كسره يخرج صاحب ذلك العود من اللعبة. أما إذا لم يستطع أن يصيب أياً من العيدان، فعليه أن يغرس عوده مع العيدان ليعطي الدور إلى لاعب آخر. وفي طريقة أخرى للعبة، إذا أصاب اللاعب أحد العيدان حمله زملاؤه على العود إلى نقطة البداية، ثم يصوب مرة



كَاسِر عُوْده

أخرى. أما إذا لم يصب فإن زميله الذي يليه يتولى عملية التصويب. وهكذا (عفيفي ١٤١٢: ٧٩).

## كانَت

لعل سبب التسمية يعود إلى أن كلمة كانَت يقصد بها أصبحت في المرمى في بعض لهجات أهل المنطقة الشرقية. وصفة هذه اللعبة، التي هي من ألعاب الصبيان، أن يحضر اللاعبون زنبيلاً، ثم يثبتونه في مكان مرتفع قليلاً كجذع شجرة مثلاً، أو على مرتفع من الأرض على بعد مسافة تقارب الستة إلى ثمانية أمتار. ويمارس اللعبة لاعبان أو أربعة. يحضر اللاعبون خمس رمانات أو خمس كرات أو ما شابه ذلك لرميها داخل الزنبيل. ويحق لكل لاعب أن يرمي خمس رميات، فإذا استطاع إدخال الرمانات الخمس أو الكرات جميعها داخل الزنبيل فإنه يحق له الحصول على كل ما في الزنبيل، بالإضافة إلى رمانة واحدة أو كرة من كل لاعب. أما إذا لم يستطع إدخالها فيأخذ ما استطاع إدخاله ويترك الباقي على الأرض. ثم يلعب لاعب آخر، فإذا استطاع إدخال رماناته أو كراته الخمس جميعها فيحق له أخذ البقية الموجودة على الأرض، إضافة إلى رماناته الخمس أو كراته التي تمكن من إدخالها بالزنبيل (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٦٧).

## الكَبابه

من الألعاب الجماعية التي يمارسها الذكور، ممن تجاوزوا سن الثانية عشرة. وهي من الألعاب المعروفة في المنطقة الجنوبية من المملكة على وجه الخصوص، وأكثر ما تمارس نهاراً في ميدان فسيح. وتتطلب ممارستها عدداً من اللاعبين، في حدود أربعة إلى سبعة، يحضر كل لاعب منهم عصا طويلة، بطول متر تقريباً، لتكون بمثابة المضرب الخاص به. كما يحضر اللاعبون كرة صغيرة مصنوعة من القماش، بعد طيها ولفها لفاً شديداً حتى تكون قابلة للتدحرج بسهولة. وبعد ذلك تجرى القرعة لتحديد أي اللاعبين يبدأ بضرب الكرة. تبدأ اللعبة بأن يضرب اللاعب الذي وقعت عليه القرعة الكرة ضرباً قوياً ليصيب بها أحد اللاعبين، في حين يحاول بقية اللاعبين صد الكرة بمضاربهم. فإن نجح اللاعب الذي ضرب الكرة في إصابة أحد اللاعبين، انتقل دور ضرب الكرة إلى اللاعب الذي أصابته الكرة. فيحاول هذا اللاعب بدوره ضرب الكرة وتسديدها نحو أحد







الكبابه

اللاعبين، واللاعبون يصدونها بمضاربهم. فإن أفلح في إصابة أحد اللاعبين، انتقل الدور إلى اللاعب المصاب، وإن لم يفلح استمر في ضرب الكرة وتسديدها حتى تلامس أو تصيب أحد اللاعبين.

كما أن دور ضرب الكرة ينتقل إلى لاعب آخر بصورة أخرى، تتمثل في أنه إذا نجح أحد اللاعبين في صد الكرة المسددة نحوه بمضربه، وتمكن اللاعب الذي ضرب الكرة من ضرب اللاعب الذي صد الكرة أو لمسه بكفيه، فإن دور ضرب الكرة ينتقل إليه. وبطبيعة الحال فإن اللاعب الخاسر في هذه اللعبة هو من تبقى معه الكرة زمناً طويلاً نظراً لفشله المستمر في أن يصيب بها أياً من اللاعبين.

## الكَبَتْ

من الألعاب القائمة على مهارتي السرعة والمراوغة وهي من ألعاب المنطقة الغربية والجنوبية وتسمى اللحس. ويمارسها الشباب الذكور. وقد عرفت اللعبة باسم الكَبَتْ إشارة إلى الكلمة التي يرددها اللاعبون خلال اللعب. كما تعرف اللعبة -أيضاً- باسم اللّحَسْ واللّزَمْ. وأكثر ما تمارس في الليالي المقمرة أو نهاراً في الأزقة والأماكن الظليلة. وتزاول اللعبة في ساحة فسيحة ذات أرض نظيفة من الأحجار التي تؤذي أقدام اللاعبين. يرسم اللاعبون ميداناً في شكل مستطيل، بعرض عشرين متراً وطول أربعين متراً. ثم يقسمون الميدان من الوسط بخط يسمونه خط النار. فيصبح






الميدان مقسماً إلى مربعين. بعد ذلك تجرى عملية القرعة لتحديد أي من الفريقين يقوم بدور الدفاع، وأيهما يقوم بدور الهجوم. وبعد أن يأخذ كل فريق موقعه، يتجه لاعب من الفريق المهاجم نحو الفريق المدافع متجاوزاً خط النار. وعند دخوله إلى ميدانهم يهرب أعضاء الفريق المدافع من وجهه، فيبدأ بمطاردتهم. فإذا تمكن من لمس أحدهم أو ضربه ضرباً خفيفاً قال كلمة (كَبَتْ)، ثم انطلق ناكصاً إلى فريقه محاولاً تجاوز خط النار، بينما اللاعب الملموس أو المضروب يلاحقه للثأر منه بلمسه أو بضربه ضربة خفيفة. فإن تمكن من ذلك، قبل أن يتجاوز اللاعب الضارب خط النار، أصبح هذا اللاعب ميتاً وخرج من اللعبة. فيفقد الفريق المهاجم أحد لاعبيه. أما إذا لم يستطع اللحاق به قبل تجاوزه خط النار، فهنا يكون اللاعب الممسوك من الفريق المدافع (ميتاً) ويخرج من اللعبة، ثم تعاد اللعبة لجولة ثانية وثالثة بالأسلوب نفسه. ويتناقص عدد لاعبي الفريقين في كل جولة، والفريق الفائز هو الذي يأتي على جميع أعضاء الفريق الآخر، في حين يبقى من لاعبيه لاعب أو أكثر.

وتمارس هذه اللعبة أحياناً بصورة مختلفة إلى حد ما. فيتعين على أعضاء



الكَبَتْ





كل فريق، أن يبقى في الجزء الخاص به من المستطيل. وتبدأ اللعبة بأن يناور أعضاء كل فريق أعضاء الفريق المنافس حول الخط الفاصل بين الفريقين، محاولاً كل منهم ملامسة أحد أعضاء الفريق المنافس وقائلاً عبارة «ألحسك-ألزمك». ويعد اللاعب الملموس، من أحد الفريقين، لاعباً مهزوماً، ويخرج من المستطيل. وتستمر اللعبة حتى يتمكن أحد الفريقين من إخراج أكبر عدد ممكن من أعضاء الفريق المنافس، وبذا يكون الفريق الفائز هو الفريق الذي بقي معظم أعضائه داخل المستطيل الخاص بهم، حيث لم يتمكن أعضاء الفريق المنافس من لمسهم (السالمي ١٤١٠: ٣٠٥-٣٠٧، ومصادر أخرى).

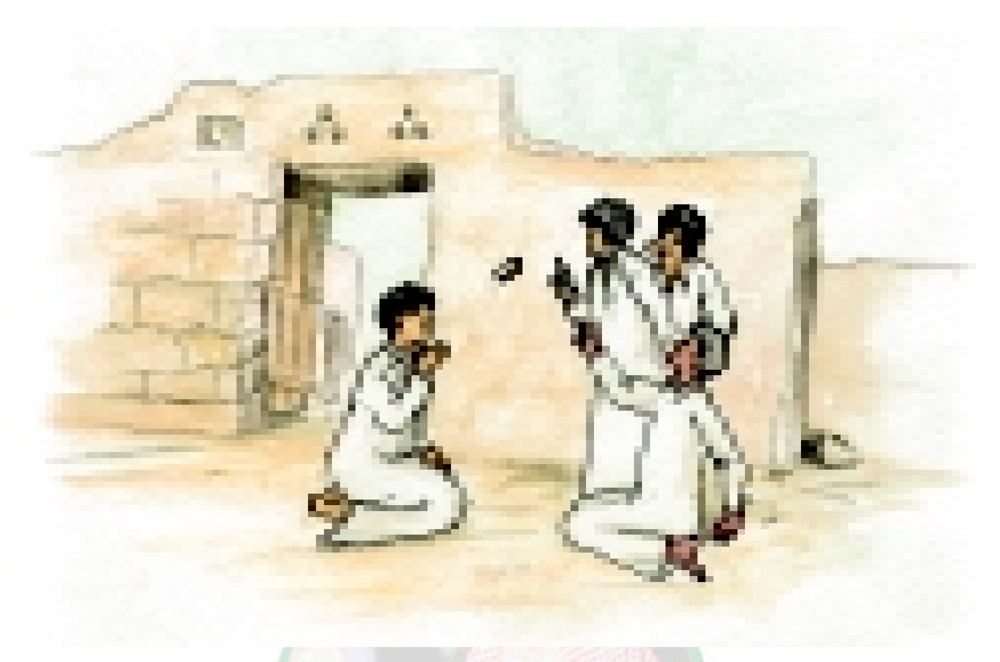
## الكِبْريت

من الألعاب التي يعتمد الفوز فيها على عامل المهارة بجانب الصدفة والحظ، يلعبها كلا الجنسين من الصغار والشباب. وسميت بلعبة الكبريت، لأن علبة الكبريت تمثل الأداة الرئيسية في لعبها. كما تعرف أيضاً بلعبة القفص.

تتطلب هذه اللعبة خمسة لاعبين فأكثر. يحضرون علبة كبريت بشكلها المعروف المستطيل المطلي من جانبيه بمادة الكبريت. وهي تحمل صورة في أحد وجهيها كصورة أسد أو نار ونحو ذلك، والوجه الآخر ملون باللون الأبيض أو الأزرق وما إليه. ويحضر اللاعبون غترة حمراء أو بيضاء معقودة الطرف، لتستخدم أداة للضرب. ويجلس اللاعبون على شكل دائرة مرتبين حسب ما انتهت إليه عملية القرعة، وتبدأ اللعبة بأن يأخذ اللاعب الأول، حسب القرعة، علبة الكبريت، ثم يرميها إلى الأعلى مرة واحدة فقط وبشكل دائري، حتى إذا سقطت واستقرت على الأرض نظر إلى الهيئة التي استقرت عليها. فإذا استقرت العلبة على أحد رأسيها أو طرفيها يكون اللاعب قد فاز بدور (الملك)، وهو دورٌ يخول له أن يحدد عدد الضربات التي يوقعها الوزير بالحرامي. فإذا استقرت علبة الكبريت على أحد جوانبها المطلية بمادة الكبريت، يكون قد فاز بدور الوزير. وهو دورٌ قوامه تنفيذ أمر الملك بضرب الحرامي بالغترة عدداً من المرات، حسبما يقرره الملك. أما إذا استقرت علبة الكبريت على الأرض، ووجه الكبريت الذي يحمل الصورة إلى الأعلى فقد صار للاعب دور العسكري الذي لا يحق له إصدار أي أمر، بل قد يكلف بتنفيذ







الكِبْريت

الحُكـم بالضرب الـذي يصدره المـلك ويوجـهه الوزير بـتنفيـذه، وعليه فـي الجولات التالية أن يحسن من وضعه، وذلك بـالحصول عـلى دور المـلك أو الوزير. أما إذا وقـعت علبة الكبـريت على الأرض ووجـهها الملون بالأسـود أو الأزرق أو الأبـيض إلـى الأعلـى، فقـد صار للاّعب دور الحـرامي الذي يقـوم الوزير بضـربه عدداً مـن المرات حسـب توجيه المـلك. ولكـل لاعب محاولة واحـدة فقط لرمي العلـبة إلى الأعلى لتـحديد الدور الذي سيلعـبه. ثم تنـتقل العـلبة إلى اللاعـب الثاني فالثالث فالرابع فالخامس وهكذا. وإذا حدث أن حصل الـلاعب التالي على الدور نفسه الذي حصل عليه الـلاعب السابق له فإن الدور يبقى للاعب الأول، وينتظر اللاعب الآخر حتى يأتيه الدور مرة ثانية بعد تمرير الكبـريت على بقية اللاعبـين. ويراعى في الـلعبة أن من يتحدد دوره، لا يحـق له قذف العلبة إلى الأعلى عـند تمرير الكبريـت على اللاعبين الذين لم تتحدد أدوارهم طالما أن دوره أصبح معلوماً. وبعد أن تكتمل الأدوار الأربعـة يتولـى الوزير تـنفيـذ توجيهات الملك، وذلك بضرب الحرامي بالـغترة، عدد الـضربات التـي قررها الملك. وبـعد انتهاء الوزيـر من تنفيـذ



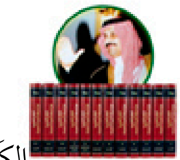


أوامر الملك، تعاد اللعبة حسب رغبة اللاعبين مرات أخرى حتى يقرر اللاعبون إنهاء اللعبة.

كما أن هذه اللعبة تمارس بطريقة أخرى، وتعرف بالصقعه وتستخدم فيها مسطره بدلاً من الغترة. وتتمثل في أن يأخذ اللاعب الأول، الذي يتحدد بالقرعة أو الاختيار، علبة الكبريت، ويرميها لتقع على الأرض. فإذا وقفت، بأن كان المستطيل الصغير على الأرض والآخر إلى الأعلى، فإنه يأخذ دور الحكم، ويتولى إصدار الأوامر. أما إذا أخذت وضعاً آخر فالدور ينتقل إلى اللاعب الثاني فالثالث، وهكذا حتى يتمكن أحدهم من الحصول على الحكم. فإذا تم ذلك فإنه إيذان بافتتاح اللعبة، ويستمر بعد ذلك اللعب. وإذا رمى أحدهم العلبة وجاءت على جنب، فإنه يأخذ (المسطره)، أما إذا وقعت وكان الجزء الذي عليه الصورة هو الأعلى، فإنه لا يحصل على شيء. فإذا كان الجزء الأسود هو الأعلى، فإن الذي معه المسطرة يقوم بضرب هذا اللاعب حسب تعليمات الذي معه الحكم، إذ يحدد له عدد الضربات وقوتها، إلا إذا كان الحكم أو المسطرة مع اللاعب فإنه لا يضرب. والحكم وحده، له الحق في أن يضاعف، بمعنى أنه لو تمكن الذي معه الحكم، إذا أتى إليه الدور مرة ثانية، أن يجعل العلبة تقف على المستطيل الصغير فإنه يتعين على بقية اللاعبين أن يجعلوا العلبة تقف على المستطيل الصغير مرتين قبل أن يتمكن أحدهم من الحصول على الحكم. وأيضاً لو كانت ثلاثاً أو أربعاً وهكذا. وتسمى هذه العملية بحل الحكم أو فسخ الحكم (العلي ١٤١٠: ٦٤-٦٥، ومصادر أخرى).

## الكَبْش والذِّيب

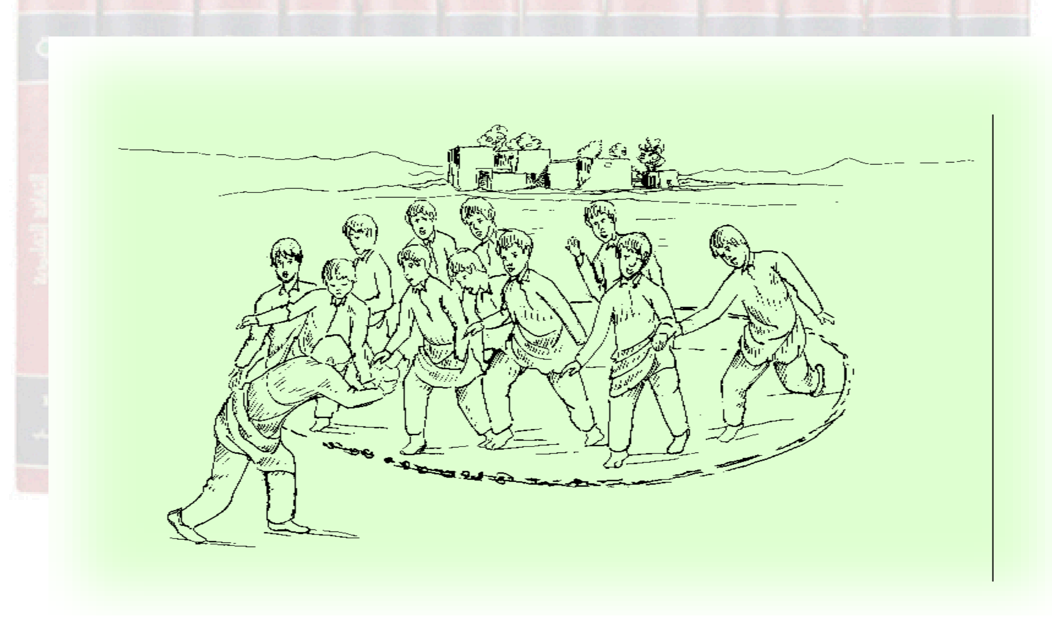
من ألعاب الصبيان ممن تتجاوز أعمارهم عشر سنوات، وتمارس نهاراً. وعرفت بهذا الاسم إشارة إلى الأدوار الرئيسية التي يقوم بها بعض المشاركين فيها. فأحد اللاعبين يقوم بدور الكبش، وآخر بدور الذئب. تؤدى هذه اللعبة من قبل مجموعة من اللاعبين في حدود عشرة تقريباً. وتجرى القرعة بين اللاعبين العشرة لتحديد من يقوم بدور الذئب، ومن يقوم بدور الكبش. ثم ترسم دائرة كبيرة يقف بداخلها اللاعب الذي يمثل دور الكبش، أما اللاعب الذي يقوم بدور الذئب فيقف خارج الدائرة،



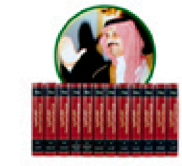


وينتشر بقية اللاعبين على محيط الدائرة ويقومون بدور الحراسة. وتبدأ اللعبة بمحاولة الذئب مراوغة اللاعبين المحيطين بالدائرة للانقضاض بسرعة على الكبش للإمساك به. وعلى الذئب أن يستغل الثغرات في محيط الدائرة، بحيث يتسلل إلى داخلها وينجح في الإفلات من قبضة الحراس. فإن نجح في ذلك سمح اللاعبون للكبش بالهروب من وجه الذئب. فإذا استطاع الذئب الإمساك بالكبش قبل خروجه من الدائرة، عُدّ الذئب فائزاً على جميع اللاعبين بما فيهم الكبش. أما إذا نجح الكبش في الهروب من وجه الذئب حين اقتحام الذئب للدائرة، ضيق اللاعبون الخناق على الذئب للإمساك به. فإن تمكنوا من الإمساك به عند محاولته الخروج هرباً من الدائرة، يكون الذئب هو الخاسر وبقية اللاعبين، بما فيهم الكبش، هم الفائزون. أما إذا تمكن الذئب من الهروب، فهنا يسمح اللاعبون للكبش بالدخول مرة ثانية إلى الدائرة ليحتمى من الذئب. وتبدأ المناورة من جديد.

وعند انتهاء اللعبة، بفوز الذئب أو بفوز بقية اللاعبين مع الكبش، تعاد لعدة جولات أخرى. ولكن لابد أن يتناوب اللاعبون بالقرعة دوري الكبش والذئب بعد نهاية كل جولة (عفيفي ١٤١٢: ١٠٠).



الكَبْش والذِّيب





## الكبّه

من الألعـاب الثنائية الـتي تمارسها الفتيات، ممـن تتراوح أعمارهن ما بين التاسعة وحـتى الثانية عشرة. ومـسمى اللعبة يعني في العامية قلب الشيء على ظهره، لأن من تلعبها تقلب يدها، بحيث يكون ظهر اليد إلى الأعلى لتقع علـيها الحجارة المستخدمة في اللعبة.

وتتمـثل اللعبة فـي جلوس فتاتـين متقابلتـين على الأرض، تفصل بينهمـا مسافة يسيرة في حدود ٥٠سم، ومعهن خمس حصيات صغيـرات مستديرات. ثم تجرى القرعة بين الفتاتين لتحديد من تبدأ اللعب منهما. وتبدأ اللعبة بأن تأخذ الفتاة، التي وقعت عليها القرعة، الخمس حصوات في كفها وتـرميها جميعاً إلى الأعلى، ثم تقلب يدها، التي رمت بها الحصوات، على ظهرها ليقع عليها أكبر عدد ممكن من هذه الحصيات الخـمس. فإن استقر على ظهر كفها ثلاث حصيات أو أكثر، تحسب لها نقطة على زميلتها. أما إذا كان عدد الحصيات التي استقرت على ظهر كفها أقل من ثلاث فإنها تخسر الدور. وينتقل الـلعب لمنافستها لتؤديـه بالطريقة نفسها. وتستمر اللاعبة في إعادة اللعبة طالما أنها في كل مرة يستقر على ظهـر كفها، ثـلاث حصيـات فأكثـر.

وبطبيـعة الحال فإن اللاعبة الفـائزة هي التي تتمكن من تحقيق أكبر عدد من النقاط مقارنـة بزميلتهـا. ومن العبارات التـي ترددها الفتاة عندما تستقر على ظهر كفها ثلاث حـصيات فأكـثر عبـارة «خمس مطيـرات من فمي، وموقـعات في فم بسيس».

وتجدر الإشارة هنا إلى أن الكبه تطلق في بعـض الدول العربـية على ألـعاب مختلفة نوعاً ما في طريقة اللعب، وإن اتفقت في عدد الحصى المستخدمة وبعض خطوات اللعبة (سليم ١٤٠٦٣ : ١٦٩، ومصادر أخرى).

## الكبوت

من الواضح هنا أن هذه اللعبة وافدة أو محدثة، إذ إن الكبوت، وهو غطاء مكينة السيّارة، مرتبط بدخول السيارات الجزيرة العربية وهو أمر حديث، وتمارس هذه اللعبة تحـت هذا الاسم في منطقة الهفوف، إذ يؤخذ غطاء مكينـة السيارة الخربة أو غطاء شنـطتها ويقلب بحيث يصبح أعلاه مـوالياً للأرض ويركب به مجموعة من الأطفال، وتقوم مجموعة أخرى بدفعهم عبـر المنحدرات، وغالباً ما يختار اللاعبون الكثبان الرملية وذلك لسهولة الانزلاق عليها.

## الكُبْيّب

(انظر الغبيان)

## الكبيش

(انظر إصفر وانقر)

## كبيش الأعمى

(انظر شرعت)

## الكْتاب

إحدى الألعاب التي يمارسها الصبيان في منطقة حائل. وصفتها أن تقف مجموعة من اللاعبين على هيئة دائرة، ليختار من بينهم لاعب وتُعصب عيناه. ثم يحضر أحد اللاعبين ورقة أو لوحاً من خشب ونحوه وكأنه يكتب عليه شيئاً، ثم يسلمه للاعب معصوب العينين. ويأخذ مكاناً في غير الجهة التي سلمه الكتاب فيها. ثم تكشف العصابة عن عيني اللاعب وبيده الكتاب. فيلتفت عن يمينه ويشير بإصبعه إلى أحد الواقفين بالحلقة وهو يقول:

كْتاب من كتبه؟

فيرد عليه: ما كتبت

فيقول: أجل من كتبه

فيرد عليه: بلكي هذا اللي كتبه.

وهو يشير إلى من يقف على يمينه من رفاقه. فيردد اللاعب على جاره العبارات السابقة نفسها، ثم يدور على بقية من يقفون بالحلقة، حتى يعثر على من كتبه. ويستعين اللاعب في ذلك بجعل الجمل التي يقولها على هيئة زجر وبنبرة حادة، يستشف تأثيرها بتفرس وجوه رفاقه ليعرف من كتب الكتاب. وعندما يشك في أحدهم يوجه الكلام إليه ويقول «أنت اللي كتبته». فإن أصاب عُدّ فائزاً وإن أخطأ خسر اللعبة. وتعتمد اللعبة على الفراسة ودقة الحدس.

## الكِدْره

من الألعاب التي يمارسها الصبيان الذكور ممن تتجاوز أعمارهم التاسعة. وتعرف باسم (العظم) في بعض المناطق. وهي لعبة ليلية تزاول في الليالي المقمرة لأنها تتوقف على قدرة اللاعبين، أو بعضهم، على رؤية العظم بعد قذفه بعيداً في الفضاء ومراقبة المكان الذي يسقط فيه. وسميت بالكدرة نسبة إلى الزمن الذي تزاول فيه وهو ظلام الليل وقد اختلط به ضوء القمر. والكدر من الأشياء هو ما كان في الأصل نقياً خالياً من الشوائب، فأصبح كدراً بعد اختلاطه بشئ مخالف له كاختلاط الظلام بالضياء، والماء النقي بالأتربة وهكذا.





واللعبة تتشابه في بعض أدوارها مع لعبة (عظيم سرى).

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح خال من الحجارة ونحوها مما قد يؤذي أقدام اللاعبين أثناء اللعب. يحضر اللاعبون عظماً صغيراً أبيض ناصع اللون حتى يسهل على اللاعبين إبصاره. ثم يختارون أحدهم ليكون الرامي الذي يقذف بالعظم بعيداً عن أنظار اللاعبين، ويسلمونه العظم. كما يتم الاتفاق بين اللاعبين على تحديد خط البداية الذي يصطف حوله جميع اللاعبين بما فيهم الرامي. ثم يقذف الرامي العظم بأقصى قوته إلى الأعلى في أحد الاتجاهات، وبعد ذلك ينطلق جميع اللاعبين عدا الرامي بحثاً عن العظم. فمن عثر عليه يمسكه ويقول بصوت يسمعه جميع اللاعبين «وجدته». ثم ينطلق فوراً إلى خط البداية بأقصى سرعته حتى لا يتمكن أحد من الإمساك به قبل الوصول إلى الخط. فإن تمكن من ذلك عُدّ هو الفائز وتسجل له نقطة. أما إذا نجح أحد اللاعبين في مطاردته والإمساك به، وأخذ العظم منه، قبل وصوله إلى خط النهاية، وانطلق بالعظم إلى خط النهاية، فيعد هذا اللاعب بمثابة من وجد العظم بادئ ذي بدء، ويعد هو الفائز وتسجل له نقطة. ثم تعاد اللعبة لعدة جولات، وفي كل مرة تسجل نقطة الفوز لمن حققه من اللاعبين. وبعد توقف اللعب يتحدد الفائز من اللاعبين بعدد النقاط التي أحرزها. ويعتمد النجاح في هذه اللعبة على دقة الحواس السمعية والبصرية وقوتها لدى اللاعب، إذ إنها تمكنه من رؤية العظم وهو محلق في الفضاء بعد قذفه من الرامي وتحديد المكان الذي وقع فيه من خلال صوت الارتطام بالأرض. كما أن سرعة الجري لها دور كبير في تمكين من يجيدها من تحقيق الفوز، لأنه يستطيع اللحاق بمن وجد العظم قبل بلوغه خط النهاية، وأخذه منه وتشبه هذه اللعبة لعبة (القِرْقِر) شبهاً كبيراً، إلا أنها تختلف عنها في محددات الفوز (الوشمي ١٤٠٨: ١١٧).

## لعبة الكراسي

هذه اللعبة يمارسها، غالباً، طلاب المدارس الابتدائية والمتوسطة. وصفتها أن تصف مجموعة من الكراسي، خمسة كراسٍ أو أكثر، على شكل دائرة، وتترك بينها فراغات تسمح بمرور اللاعبين من خلالها. ويشترط للعبة أن يكون عدد اللاعبين زائداً على عدد الكراسي بلاعب واحد. فإذا كان عدد الكراسي، مثلاً،





خمسة فيجب أن يكون عدد اللاعبين ستة، وهكذا.

يصطف اللاعبون خلف الكراسي على شكل دائرة. ويبدأ اللعب عندما يطلق الحكم إشارة البدء، فيأخذ اللاعبون بالدوران حول الكراسي. فإذا أطلق الحكم إشارة معينة، أسرع اللاعبون لاحتلال الكراسي والجلوس عليها. واللاعب الذي لا يجد كرسياً يجلس عليه، يعد مهزوماً ويخرج من اللعبة. كما يستبعد كرسي واحدٌ.

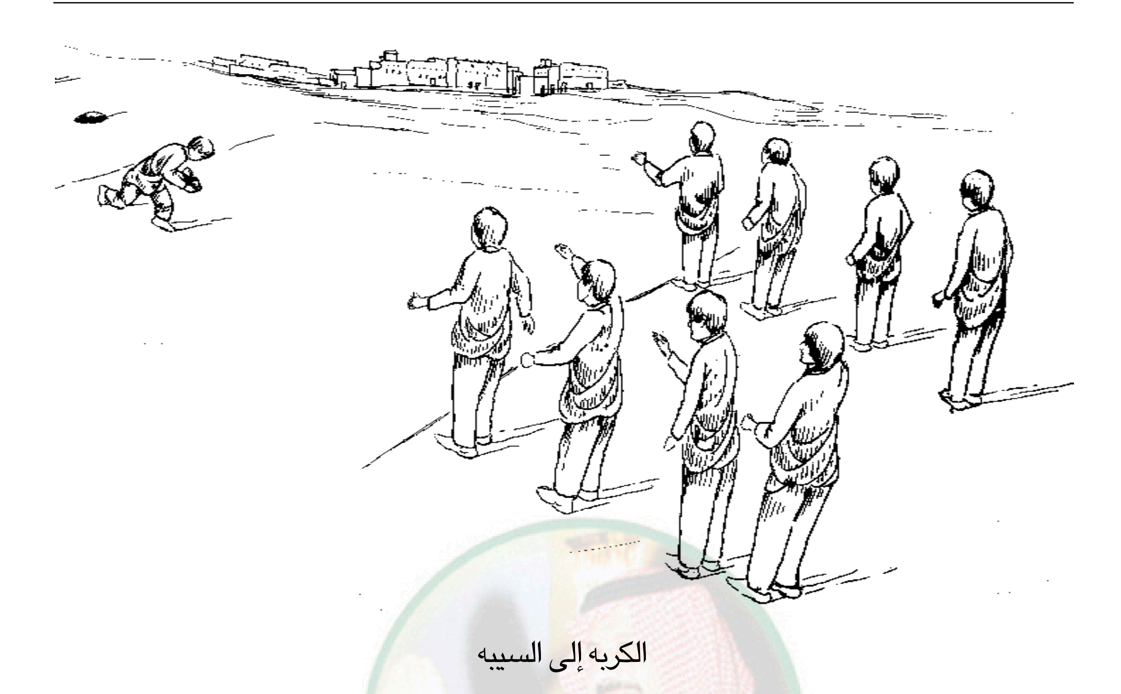
## الكربه إلى السيبه

من الألعاب التي يمارسها الشباب في وضح النهار، وعلى أرض منبسطة، وهي من الألعاب المعروفة في الأحساء. و(الكربه) هي الجزء المتبقي في الجذع من جريد النخل بعد قطعه، بطول ثلاثين إلى خمسين سنتيمترا.

ولممارسة هذه اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين من حيث العدد، (بواقع خمسة إلى سبعة لاعبين) ومن حيث القدرة على الجري السريع، وقوة الرمي والقذف بالأشياء لمسافات بعيدة. ثم يرسم خطان متوازيان على الأرض بطول عشرة إلى خمسة عشر متراً تقريبا. بعد ذلك يصطف أعضاء كل فريق في شكل قاطرة، ويقف أحد الفريقين عند الطرف الأول من خط البداية، ويقف الفريق الآخر عند الطرف الثاني من الخط نفسه. ثم توضع كَرَبَتان متساويتا الحجم عند خط النهاية، واحدة أمام كل فريق. وعندما يأذن الحكم بابتداء اللعب، ينطلق اللاعب الأول من كل فريق نحو خط النهاية ليأخذ الكربة الخاصة بفريقه، ويقذف بها إلى الأمام بعيداً بقدر استطاعته، ثم يعود مسرعاً نحو فريقه لإعطاء الدور للاعب الثاني في فريقه، وهو اللاعب الذي يقف خلفه مباشرة، من خلال لمس يده. فينطلق اللاعب الثاني إلى الكربه الخاصة بفريقه فيمسك بها ويقذفها إلى الأمام مسافة أطول، ثم يعود مسرعاً ليلمس يد اللاعب الثالث في فريقه. فينطلق اللاعب الثالث ليمسك بالكربه ويقذف بها مسافة أبعد إلى الأمام، وهكذا حتى ينتهي اللاعب الأخير في كل فريق من قذف الكربه والعودة إلى مكانه. بعد ذلك يقيس الحكم المسافة بين خط النهاية وبين الموقع الذي وصلت إليه الكربه الخاصة بكل فريق. والفريق الفائز في اللعبة هو الذي ينجح في رمي الكربه مسافة أطول من الفريق الآخر (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢٢٦-٢٢٧).



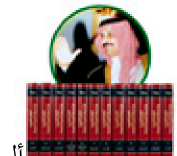




الكربه إلى السبيه

## ألعاب الكرة

عُرف الكثير من ألعاب الكرة في جزيرة العرب وفي المملكة منذ زمن بعيد، ولكن بصور بدائية بسيطة. فكرة القدم، مثلاً، كانت تمارس من قبل الصبيان في الحواري والأحياء والقرى بما كانوا يسمونه كرة الشراب. وهي كرة يصنعونها من الخرق والثياب القديمة التي يلفونها على شكل كرة. إلا أنه مع بداية انتشار المدارس وانفتاح المملكة على العالم، بدأت تظهر أنواع وألعاب عديدة من ألعاب الكرة، مثل كرة القدم، والسلة، والطائرة، واليد، والتنس، والبيليباردو إلخ. وتعلم الصغار والكبار هذه الألعاب، فأصبح بعضهم يفضل إحدى هذه الألعاب أكثر من الأخرى. كما أصبحت النوادي الرياضية تشكل فرقاً متخصصة في كل لعبة. كما اهتمت المدارس بتدريس الطلاب في حصص الرياضة قواعد تلك الألعاب وأنظمة لعبها. إلا أن أكثر ألعاب الكرة شهرة وشعبية، وأكثرها ممارسة، خارج نطاق المدارس أو الأندية، كرة القدم. فقد طغت على كافة الألعاب الشعبية والمستحدثة والوافدة، وأصبحت اللعبة التي لا يخلو منها بيت ولا شارع ولا حي. فما تكاد تمر في أي حي من أحياء المدن إلا وترى أطفالاً يمارسون كرة القدم





في إحدى الساحات. وتكاد لا تذهب إلى قرية أو هجرة إلا وتجد صبيانها وشبابها يمارسون هذه اللعبة.

ونظراً لاتساع هذه اللعبة ورغبة الكثيرين في ممارستها، فإن الأغلبية لا يتقيدون بأصول اللعبة وقوانينها. فلا يتقيدون مثلاً بأن يكون عدد اللاعبين (أحد عشر) لاعباً في كل فريق، بل ينقسم اللاعبون بعدد اللاعبين الموجودين إلى فريقين متساويين. وفي بعض الأحيان يكون عدد اللاعبين في أحد الفريقين أكثر من الآخر، وذلك حسب القوة. فالفريق الذي يوجد به لاعب جيد أو لاعبان، يعد نفسه أقوى من الفريق الآخر، حتى ولو كان الآخر أكثر منه عدداً. كما أنهم لا يطبقون كل أنظمة اللعبة، لأن هدفهم منها هو التجمع وممارسة الرياضة للنشاط والتسلية. ولكن كرة القدم تأخذ طابعاً أكثر تنظيماً في المدن، حيث تشكل بعض الأحياء في المدن الكبيرة، فريقاً متكاملاً منتظم الحضور كل يوم تقريباً. فيتخذ ذلك الفريق ملعباً ثابتاً لا يسمح للآخرين باستخدامه. كما أنه ينازل فرق الأحياء الأخرى. وعندما ينتصر أو ينهزم الفريق، يعد ذلك نصراً أو هزيمة للحي، مما يجعل المباراة تعاد مرارا. وقد تقام المباريات عدة مرات في الشهر، كما قد يتحمس بعض الموسرين من الحي لدعم فريقهم ومده ببعض احتياجاته، أو إصلاح الملعب وما إلى ذلك. ونستطيع أن نقول، في ضوء هذه الممارسة، إن مفهوم الحي في المناطق الحضرية، بدأ يحل محل القرية أو القبيلة. فأبناء الحي الواحد يعدون أنفسهم وحدة اجتماعية واحدة، ويمثل فريق الحي رمز تلك الوحدة. ولهذا يحضر، عند إقامة مباريات الحواري أو الأحياء، جمهور كبير من كلا الحيين، ومن أحياء أخرى للتشجيع. وقد تحدث مشاجرات بين مشجعي الفريقين، كما يعترض على التحكيم، ليس من قبل اللاعبين فقط، وإنما من شباب الحيين المتباريين. وقد برز من لاعبي الأحياء أعداد كبيرة من اللاعبين المتازين الذين استأثرت بهم الأندية الكبيرة وضمتهم إلى صفوف لاعبيها.

وقد أصبحت لعبة كرة القدم في مجتمع اليوم، هي اللعبة التي تجدها في كل مكان، بل إن بعض الأطفال يمارسونها داخل أسوار المنازل وحتى داخل الغرف. أما ألعاب الكرة الأخرى كالتنس، واليد، والسلة وغيرها، فهي أقل شعبية، ولا تمارس إلا من فئات معينة وبأعداد قليلة جداً. وتنحصر

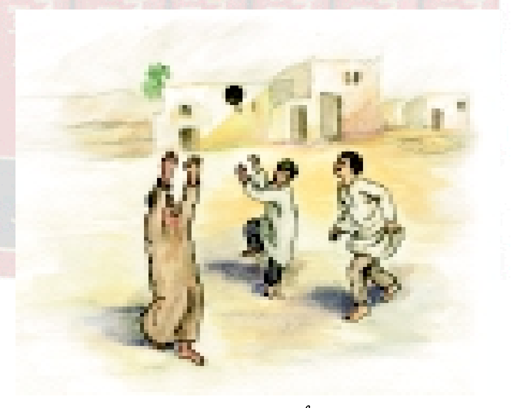




ممارستها داخل النوادي الرياضية أو ما شابهها.

## كُرَة القماش

من ألعاب الذكور ممن تجاوزوا سن التاسعة. وأكثر ما تمارس نهاراً وفي الليالي المقمرة. وتزاول اللعبة في ميدان فسيح خال من الأحجار أو نحوها حتى لا تؤذي أقدام اللاعبين أثناء اللعب. ويشترك في ممارسة اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود العشرة. يحضرون كرة مصنوعة من القماش، بعد ليه لياً محكماً، وطليها ببعض المواد الكيميائية كالقطران لجعلها أكثر تماسكاً. بعد ذلك ينقسم اللاعبون إلى فريقين متكافئين، ثم تجرى القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ باللعب. وتبدأ اللعبة بإمساك أحد لاعبي الفريق الذي وقعت عليه القرعة



كُرَة القماش

الكرة، ورميها إلى الأعلى. وقبل وقوعها على الأرض. يتدافع جميع اللاعبين، من كلا الفريقين، نحوها لالتقاطها. ومن ينجح من اللاعبين في التقاطها يكون بذلك قد حقق نقطة لفريقه، ويتعين عليه أن يرميها بدوره إلى الأعلى ليتم التقاطها بالطريقة السابقة نفسها، يتم حصر النقاط التي أحرزها كل فريق. والفريق الفائز هو الحاصل، بطبيعة الحال، على نقاط أكثر.

## كُرَة المِسْحَر

من ألعاب الشباب في جازان. ولا يشترط لممارستها عدد معين من اللاَّعبين، ولكن يشترط أن يكون هناك فريقان متساويان في العدد. وصفتها أن يُعد اللاعبون ملعباً خاصاً يتكون من مرميين، يحدد كل مرمى بكومة تراب، يسمونها (المد)، ويكون الملعب مقسوماً بالتساوي. أما الأدوات المطلوبة لهذه اللعبة فهي كرة مجدولة من خوص سعف النخيل، وتكون خشنة وجافة، وعصا عريضة من شجر الأراك، أو السدر، أو السَّلَم، أو الأثل، ويكون في نهاية العصا انحناء. ثم يحدد كل فريق حارساً له، وينقسم اللاعبون إلى قسمين: فريق مدافع، ويكون لهم مركز يسمونه باش، وفريق





مهاجم ومركـزهم يدعى سيتح. وبعد تقسيـم اللاعبين إلى فريقـين متساويين يمسك كل لاعب في يده عصا يسمونها مسحر، أو مـجحش، ثم ترمى الكـرة في منتصف الملعب. ويتحاور اللاعبون على الكرة شريطة ألا تُلـمس الكرة إلا بواسطة المساحر (العصي)، والفريق الذي يستطيع إدخال الـكرة في مرمى الفريق الآخر تكون له نقطة ويعد فائزا. وهناك طريقة أخرى لأداء اللعبـة، وصفتها أن يركز اللاعبون على تصويب الكرة باتجاه اللاعبين الخصـوم، ومن تلامسه الكرة يخرج من اللعبة. ويتحدد الفوز بإخراج أكبـر عدد من لاعـبي الفريـق الخصم (عفيفي ١٤١٢: ١١٨-١١٩).

## كز

(انظر الساري)

## الكْعابه

من الألـعاب المعروفـة على نطـاق واسع على مستوى العالم العربي. وقد أثبتـت الحفريات الآثارية الـتي قام بها الفرنسيون في بلاد الشام أنها كانت تمارس لدى الشعوب القـديمة. والكْعابه جمع مفرده كعب، وهو عظمة ركبة الأرجل الخلفية للماشية كالضأن والماعز وكذلك الغزلان والوعـول. ويجمعها الصـبيان والشباب خاصة في عيد الأضحى، حين يكثر ذبح الأغنام اقتداء بسنة أبينا إبراهيم علـيه السـلام، وكذلك أثـناء الولائـم الكبرى وحفلات الزفاف وما شابه ذلك، إذ عادة ما يذهب الصبيان والشباب مع ذويهـم إلى تلـك الولائم. ويـتنافـس الصـبيان فـيما بينـهم في انتـزاع تلك العظـمة، حتى إن بعضـهم، من شدة الحرص على اقتنائها، يبادر قبل أن يأكل لقمة واحدة إلى انتزاع الكعب من رجل الذبيحة قبل أن يسبقه إليه أحد من أقرانه. وبعد جمع عدد كبير منها يقوم الصبيان بتنظيفها، كما يتفنن بعضهم فيها فيلونها بالألوان الحمراء أو الخضراء أو الصفراء، ونحو ذلك من الألوان المتوافرة آنذاك. ولقيمتها يحرص الصبيان على اقتناء أكبر عدد منها، حتى إنهم يتفاخرون فيما بينهم بكمية الكعـاب التي بحوزة كل منهم، والتي استطـاعوا الفوز بها أثناء اللـعب بها مع الآخريـن. وبعضهم قد يبيـعها لأقرانه. ولـلـكْعابه أسماء متـعددة مثل الصول أو الصوله وهي الـتي يرمى بها عند التصـويب ويترتب عليهـا مكسب اللاعب أو خسارته. والسحليه وهي التي صُقل جانباها بحيث تقف على الأرض على أحد جانبيها بـسهولة ويكسب بها





اللاعب كثيراً في لعبة الديش وغير ذلك من الأسماء.

وتمارس هـذه اللـعبـة بعدة صـور مختلفـة. أما الصورة الأولى والمعروفة باسم (الميدَانْ) أو (الخطَّـه) أو (المرَاجَم) وتعرف باسم (الخوط) في لبـنان، فهي الأكثـر انتشاراً مـن بين تلك الـصور. ويتطلب لعبها مهارة عالية من اللاعبين. وصفتها أن يرسم، لاعبان فأكثر، دائرة قطرها نحو خمسين إلى تسعين سنتمتراً، حسـب عدد اللاعـبين وعدد الـكعابـه المستخـدمة في اللعبـة. ثم يُرسم خط مستقيم داخـل الدائرة يكون بمثابة قطر لها. ثم توضع جميع الكعاب التي اتفق على اللعب بها، على ذلك الخط. وقد ترص الكعـاب فوق بعضها على هـيئة جدار في حال كثرتها. وعلى بعد أربعة إلى ستة أمتار يرسم خط مستقيم، يوازي قطر الدائرة المـرصوص فوقه الكعاب، ليقف عليه اللاعبون، ويسمى هذا الخط بالميدَانْ في بعض المناطق أو بالمدعى في البعض الآخر. ويتعين على كل لاعب أن يحضر الصول أو الصوله الخاص به، وهو كعب كبير يرمى به، وغالباً ما يكون مأخوذاً من ذكر الضأن أو الظباء والوعول لثقـله. ويتفـنن اللاعبون فـي زخرفته وتلوينه، كما يقومون بتجويفه ومن ثم صب الرصاص داخله. فقد يزخرف كل لاعب صوله إما بالألوان أو بالقمارق – وهي المسامير الـصفرية أو الفضية ذات الرأس الكبير– وهي ما تعرف في الوقت الحاضر بدبابيس الضغـط، حتى يصبح الصول أكثر ثقلاً. ويعتقد اللاعبون أنه كلما كان الـصول ثقيلاً كان أكثر عـوناً على التصويب.

وتبدأ اللعـبة، وفقاً لهذه الصورة، بأن يصطف اللاعبون على الخط، الذي يبعد عـن الدائرة بنحو أربـعة إلى ستة أمتار، مرتبين حسبما انتهت إليه القرعة. وصفة الـقرعة أن يخيـر أحد اللاعبين زملاءه المشاركين في اللعبة لاتخاذ إحدى الجهات الـست لصوله وهي: الـبطن، الظهر، الجنب الأيمن، الجنب الأيـسر، الرأس، القـاعدة. وبعد أن يختـار كل لاعب جهة منها، يقوم اللاعب بزعبرة صوله ورميه إلى الأعلى ليقع على إحدى تلك الجهات. ومن أصبحت الجهة التي اختـارها إلى أعـلى يكـون هو البادئ بالرمي. ثـم تعاد عملية الاقتـراع عدداً من المـرات حتـى يتم تـرتيب جـميـع اللاعبين. وهناك قرعة أخرى سريعة وهو أن يبادر أحدهم ويصرخ بو ثم يليه من يقول عقيبك. بعد ذلك يرمي اللاعـب الأول صوله نحو الكعابه الموضوعة على

الكْعابه

قطر الدائرة. وكل ما يخرج من الكعاب عن محيط الدائرة نتيجة الرمية فهو من نصـيبه. ثم يـستمـر هذا اللاعب فـي الرمي، من المكان الذي انتهى إليه الصول في التسديد، مرة ثانية وثالثة وهكذا، ما دام في كل مـرة يخرج كعبـاً واحداً أو أكثر من مـحيط الدائرة. أما إذا أخفـق فينتـقل الدور للاعب الذي يليـه ليقوم بالرمي من خط المرمى وبالطريقة نفسها. وهكذا ينتقل الدور من لاعب إلى آخر حتى تنتهي جميع الكعابه المـوجودة في الدائرة. وقد يـواصل اللاعبون اللعـب في جولة ثانية وثالثة حتى يأتي بعضهم على كعاب بعض. واللاعب الفائز هو من يستطيع الحصول على عدد أكبر من كعاب منافسيه.

ويلاحظ أن لـعبة الكعـابة بطريقـة الميدَانْ، نظـراً لشعبيتهـا، كانت مجالاً لاحتدام المنافسة والتحدي بين اللاعبين، ومكاناً لإبراز مهاراتهم فـي التصويب. فمن اللاعبين، عـلى سبيل المثال، من يبلغ به العُجب مبلغه فيتحدى خصومه في التصويب من مدى أبعد، في حـين يرضى لهم بالـتسديد من مدى أقرب.





فيقول مـثلاً «من يلاعبني وله بـوع من الخطة» أو بـوعان أو ثلاثة. ولا يفـعل ذلك في الغالب إلا من بلغ درجة عالية من المهارة في التسديد. وقد بلغت في التعلق بها أن تباع وتـشترى وكذلك إذا أفلس أحدهـم من الكعابة يحـق له أن يضع قروش (عملة معدنية) ويلعب عليها مثلها مثل الكعابة فليس غريباً أن تحوي الدائرة كعابة مـن كل الألوان وعملات معدنية.

أما الصورة الثانية مـن لعبة الكعابة فهـي ما يسـمى فـي المنطـقة الغـربية (لأَمْسِي)، وتتميز بأنها أقـل تعقيداً من سابـقتها. وصـفتهـا أن ترسم الـدائرة وتوضع الكعوب على قطرهـا، ويرسم خط للرمي على بعد مسافة لا تقل عن خمسة أمتار، ليقف عليه اللاعبون مرتبين حسب عملـية الاقتراع، كما هو الحال تماماً في طريقة الخطة. إلا أن الفرق يتمثل في كـيفية إحـراز الفوز. ففـي طريقة (لأَمْسِي) يبدأ الرمي باللاعب الأول من خط المرمى، فإذا أخرج اللاعب بصوله كعـباً واحداً أصـبحت بقـية الكـعوب الموجودة في الدائرة من حقه، وإلا انتقل الدور للاعب الذي يليه.

أما الصورة الثالثة مـن لعبة الكعابة فهي أبسط الصور الثلاث على الإطلاق، وتعرف هذه الطريقة بالمدَاوَشْ أو الدّيَش أو المقاشط، وفي بعض أجزاء من المنطقة الوسطى يقول اللاعب لمنافسه «تداوش والا تراجـم؟» أي هل تريد أن نـلعب الكـعابة بـطريقـة المدَاوَش أم بـطريقـة المرَاجَم؟.

وتتطلب هذه اللعبة، فـي الغالب، لاعبين وأحياناً أربعة. يحدد كل لاعب عدداً معيـناً من الكعابة لـلعب به، ثم تجرى القرعة لتحديد جانب الكعب الذي يختاره اللاعـب ليقع عليه الكعب مـن جوانبه الـستة وهي البطن أو الظـهر أو مسوح، أي الجهة الممسوحة من الصول، أو الجهة التي بها خرق أو الوجه أو القفا لتحديد من يلعب أولاً. بعد ذلك يأخذ اللاعب الأول كعبـه، وكعب منافسه، ويرمي بهما إلى الأعلى، فإذا استقر كعبه على الوجه الذي حددته القرعة كالبطن مثلاً كسـب كعب منافسه، وإلا ذهـب كعبه لمنافسه، ومن ثم تعاد اللعبة مرات أخرى بأن يأخذ الفائز فـي المرة السابقة كعباً مـن كعاب منافسه ويـرمي به إلى الأعلى مع واحد مـن كعابه، ثم ينظر إلى الوضـع الذي استقر عـليه كعـبه. وهكذا حتى يأتي أحدهـما على كعاب الآخر، أو يـحوز على غـالبية كـعاب منافسه، وهنا يعد هو الفائز.





وهناك صورة مختلفة، شيئاً ما، للعبة الكعابة، بصورة المدَاوَش، عن الصورة السابقة. ويلعبها بهذه الصورة، في الغالب، اثنان أو أربعة من اللاعبين. يحضر كل منهم اثنين أو ثلاثة من الكعابة، ثم يرتب اللاعبون حسب القرعة. فيبدأ اللاعب الأول بجمع كل الكعابه الخاصة به وبمنافسيه، ثم يرفعها إلى أعلى ويرمي بها على الأرض قائلاً «الديش الديش ولد الردي ما يعيش». وبعد استقرار الكعابه على الأرض ينظر هل انتصب من كعوب أحد اللاعبين كعب على جانبه. فإن حدث ذلك، فإن هذا الكعب يأكل ما يوالي وجهه من الكعاب حسب الاتفاق. أما إذا لم ينتصب منها شيء، فيعاد نثرها جميعاً من قبل اللاعب الثاني، وهكذا.

وتتمتع لعبة الكعابة بقدر من الأعراف والتقاليد تلقى الاحترام والالتزام من قبل مزاوليها، فيضفي ذلك عليها مزيداً من المرح والروح الجماعية. فمن تلك الأعراف، مثلاً (أخذ الشور)، وهو عرفٌ يخول لأي شخص، من غير اللاعبين، أن يتسلل إلى اللاعبين، ويهجم عليهم فجأة أثناء لعبهم ويأخذ ما يشاء من كعابهم وهو يقول خلال هذه العادة عبارة «نكخي بالشور ما شور لي» أي لم يأخذ أحد مشورتي. ومن ثم يصبح ما أخذ من كعابة اللاعبين حقاً من حقوقه، مما يخوله مشاركتهم في اللعب بما أخذه منهم من الكعابه، ما لم يقل أحد من اللاعبين كلمة «شورك» أو عبارة «شورك عما ينوي به قلبك وينطق به لسانك». فإن انتبه أحد اللاعبين إلى الهجوم وسارع بقوله كلمة شورك، يكون بذلك قد فوت الفرصة على الشخص المتسلل خفية في أخذ ما يشاء من كعابهم، ومشاركتهم في اللعب. وقد يعاود المتسلل الكرّة مرة ثانية، إذ يختفي عن أنظارهم، ثم يعاود الهجوم مرة أخرى. فإذا فطن اللاعبون إلى ما يخفيه من نوايا حجبوه بقولهم «شورك جاي رايح» أي إنا أخذنا شورك مهما حاولت وأعدت الكرّة. فيصبحون بذلك في مأمن من مهاجمته ومشاركته لهم في كعابهم. وتسمى العملية مقاشط، فالكاسب قاشط والخاسر مقشوط.

وقد ارتبطت باللعبة، نظراً لشعبيتها وسعة نطاق ممارستها، بعض الأمثال والأقوال المأثورة. فمن ذلك، على سبيل المثال، قولهم «الغلب ياكل القلب لو في الكعابه». أي أن الهزيمة مؤلمة حتى ولو كانت في لعبة الكعابه، ومن ذلك





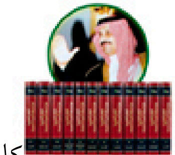
أيضاً «الـغليبه شـينه ولو في الـكعابه» (السويداء ١٤٠٣ : ٣٣٥-٣٣٦).

## كَلب رشيْد

تمارس هذه الـلعبة في العـديد من مناطق المملكة، وتسمى في بعض نواحي نجد (طَرّه) وفي مـنطقة المحمل تـسمى (طير غباره)، وهي من ألعاب الشباب. وصفتها أن يجلس أحد اللاعبين ويضع في حِجْره، أو قريباً منه على الأرض، مجمـوعة من الغـتر المفتـولة، يكلـف بحراستها، ويحاول بقية اللاعبين السطو عليها. لذا يمسـك اللاعب الحارس في يده بغترة مفتولة لاستخدامها في الدفاع عن الغتر الـتي يحرسها. فيضـرب بها كل من يحاول أن يأخذ شيئـاً من الغتر الملقاة في حجره أو بجواره. وفي حائل يدافع اللاعب الحارس عن الـغتر بركل اللاعبين المهاجمين بقدمه وجسمه. فإذا أصاب أحد اللاعبين، حل ذلك اللاعب محله، أما إذا تمكن الـلاعبون من أخذ غترهم دون أن يصيب أحداً منهم، فإن كل واحد منهم يفتل غترته ويجعل عقدة في طرفها ليكون الضرب أشد إيلاماً ويبدأ بضرب الحارس حتى يتمـكن من رفس أحدهم أو لمسه. وعنـد ذلك يحل هذا اللاعب محله (الوليعي ١٤١٠ : ١٦٢، ومصادر أخرى).



كَلب رشيْد






## كلمات

هذه اللعبة يمارسها أربعة لاعبين، بشرط أن يكون لديهم إلمام مبدئي بقواعد اللغة العربية. يحضرون ورقة مستطيلة الشكل، ليكتب اللاعب الأول (اسم شخص). ثم يطوي الورقة، بحيث لا يستطيع اللاعب الآخر قراءة الاسم، ويناولها إلى اللاعب الآخر الذي يُطلب منه أن يكتب (فعلاً). ثم يطوي الورقة ويسلمها إلى اللاعب الثالث الذي يكتب (حرف جر). ثم يناولها إلى اللاعب الرابع الذي يُطلب منه أن يكتب (اسم قُطر)، أو اسم مكان معين. بعد ذلك يقرأون الورقة وقد تكونت جملة مفيدة ولكنها فكاهية. فاللاعب الأول مثلاً كتب (محمد) وكتب اللاعب الثاني (أكل)، في حين كتب اللاعب الثالث (في)، وأخيراً كتب اللاعب الرابع (السوق). فتكون الجملة (محمد أكل في السوق)، ولكن غالباً ما يتخير اللاعبون كلمات وأشياء غريبة حتى تتكون جمل فكاهية. وهذه اللعبة تساعد على تعلم بعض قواعد اللغة. ومثلها مثل معظم الألعاب المستحدثة، تعتمد على الكتابة والقراءة شرطاً لأدائها (السليم ١٤٠٦ : ١٩١).

## الكلمات

يطلب الأول من الثاني الاستماع إلى خمس كلمات يتلفظ بها الأول ولا يجوز له الإنصات لأكثر من ذلك، ثم يطلب منه ذكر عدد حروف كل كلمة مباشرة بعد سماعها وإن أخطأ في العدد أو ذكر عدد حروف ما زاد عن الخمس كلمات عد خاسراً، فيعتقد الآخر أن الخطأ سيكون في رده على ما تجاوز الخمس كلمات ويركز على ذلك.

ثم يبدأ الحوار كما يلي:

الأول: عمر

الثاني: ثلاثه

الأول: حسين

الثاني: أربعه

الأول: برهان

الثاني: خمسه

الأول: خطأ

فيحتج الثاني ويؤكد أنها خمسه وهو يعني كلمة «برهان».

ويقول الأول: ثلاثه وهو يعني كلمة «خطأ».

## الكلمات المتقاطعة

بدأت هذه اللعبة في التداول بين الصغار والكبار في المملكة، مع انتشار التعليم وقدوم بعض المجلات والصحف





العربية التي تحتوي على مثل هذه اللعبة. وهي لعبة تعتمد على اختبار الثقافة العامة. وتتكون اللعبة من مربعات فارغة، وعلى اللاعب أن يملأها بشكل رأسي أو أفقي بأسماء معينة تدل على شخصيات أو حوادث أو عواصم أو أحداث، إلخ. فيطلب من اللاعب أن يحدد من حروف الكلمات ما يملأ هذه الفراغات، وهي فراغات محددة سلفاً، بحيث يكون مجموع كل المربعات بعدد الحروف التي يتكون منها الاسم أو الحدث المطلوب معرفته. كأن يقول مثلاً: عاصمة المسلمين الدينية.

والإجابة التي على اللاعب أن يحددها هي (مكة). فنجد (مكة) تتكون من ثلاثة حروف، ولهذا فالفراغات التي تكون مخصصة للإجابة عن هذا السؤال ثلاثة مربعات.

ويمارس هذه اللعبة كلا الجنسين من جميع الأعمار، شريطة معرفة القراءة والكتابة. ومثل هذه اللعبة لم تكن موجودة من قبل، بسبب أمية المجتمع وجهله بالقراءة والكتابة، ومحدودية اطلاعه على العالم من حوله.

## كم الخطوط

(انظر عد واركب)

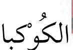
## الكندي

(انظر الشقحه)

## كُنْيْس

من ألعاب الصبيان في القطيف، وتسمى أحياناً (الخشّه) و(الغُمَّايَه). وهي من الألعاب الجماعية، ويمارسها أهل القطيف على طريقتين:

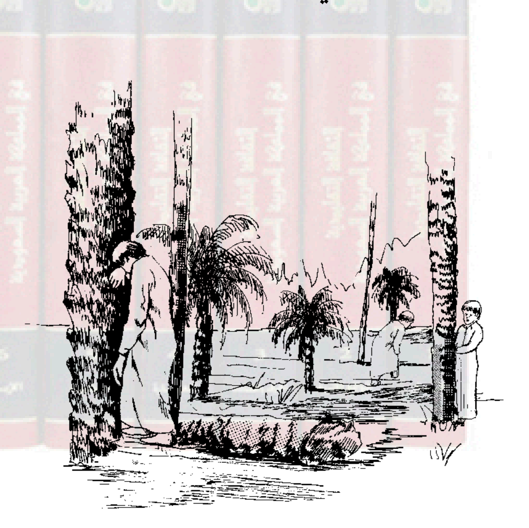
الطريقة الأولى: ويطلق عليها (حلَيْسُوه عَلَيْك)، وصفتها أن يقف اللاعب الذي تقع عليه القرعة، وليبدأ اللعب، في مكان محدد إلى جوار جدار يطلق عليه المحلس. وتعصب عيناه، بلف غترة أو نحوها عليهما، أو أن يغطي عينيه بكفيه وييمم وجهه نحو الجدار حتى لا يتمكن من رؤية بقية اللاعبين وهم يحاولون الاختباء. وبعد فترة دقيقة، مثلاً، يرفع الغطاء أو يديه عن عينيه، ويبدأ في البحث عن بقية اللاعبين المختبئين متوخياً الحرص والحذر، لئلا ينطلق أحد اللاعبين بسرعة ويصل إلى المحلس قبله. فاللاعبون يترقبونه، حتى إذا غادر المحلس، انطلقوا إليه، وكل منهم يحاول أن يلمسه بيده، لأنه إذا تمكن من ذلك ينجو. ولكن إذا تمكن اللاعب الذي يقوم بالبحث من مناداة أحد اللاعبين باسمه قائلاً «حلَيْسُوه عَلَيْك


يامحمد» مثلاً، وتمكن من الوصول إلى المحلس قبل محمد، فإن الدور ينتقل إلى محمد. أما إذا لم يستطع الوصول إلى المحلس، فإنه يعيد اللعبة من جديد، وهكذا حتى يتمكن من قول «حلَيْسُوه عَلَيْك» لأحد اللاعبين ويسبقه إلى المحلس.

أما إذا صادف ورأى لاعبيْن أو أكثر، وقال «حلَيْسُوه عَلَيْك» وناداهم بأسمائهم، وتمكن من الوصول إلى المحلس قبلهم فإن الدور ينتقل إلى أول لاعب نادى باسمه.

ومن قواعد اللعبة وشروطها أن يذكر اسم اللاعب بعد أن يقول «حلَيْسُوه عَلَيْك» وأن لا يختفي اللاعبون قريباً من المحلس، أو في البيوت لفترة طويلة،



كُنَيَسْ

ولكن يسمح بالاختفاء في أي مكان لمدة وجيزة حتى يسهل اكتشافهم.

أما الطريقة الثانية: فيطلق عليها (اللّمس على الراس). وفي هذه الطريقة يقف من تقع عليه القرعة من اللاعبين، إلى جانب المحلس، أي نقطة البداية من دون أن يغمض أو يغطي عينيه. ويقول «عين العوده» وهي العين الكبيرة بجزيرة تاروت، و«عين الصغيره» وهي عين ارتوازية صغيرة قريبة من عين العودة، ويردد هذه العبارة خمس مرات. ثم يغادر المحلس ويحاول أن يلمس أحد اللاعبين قبل أن يصلوا إلى المحلس، وذلك بوضع يده فوق رأس اللاعب. إذا تمكن من ذلك فإن دوره ينتهي وتعاد اللعبة من جديد، أما إذا لم يتمكن من ذلك فإنه يعود إلى المحلس، ويعاود اللعب مرة أخرى، وهكذا تستمر اللعبة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٠٨-١١٠).

## الكُوْكبا

من ألعاب الرقص، وهي خاصة بالفتيات ممن تتراوح أعمارهن ما بين التاسعة إلى الثالثة عشرة. وهي لعبة فردية نهارية، تزاولها الفتاة أمام جمع من المتفرجات من أقرانها. وقوام اللعبة





ينطوي على مهارة اللاعبة ودقتــها، في الموازنة بين مجموعة من الأصوات المنبعثة من مجموعة من الضربات اليدوية على أجزاء متفــرقة من الجسم، مع عبارات متشابهة الإيقاع. وهو أمر يشبه ما نجده في الكلام المسجوع أو الموزون. وأقرب مثال له شعر الرجز في اللغة الفصحى. وعرفــت اللعــبة بالــكوكبا إشارة إلى الكلــمتين اللــتين تبدأ بــهما الأرجوزة الخاصة بها. وتمارس اللعبة في ساحات المنــازل والشوارع والحقــول. وتتطلــب مزاولتها أن تتخذ الفتاة وضعاً معيناً في جلســتها، فتجلــس على الأرض ثانيــةً رجلهــا اليمنى، بــحيث تكون مــوازية لصدرها، باســطة رجلها اليسرى علــى الأرض إلى الأمام، ضامــة كفيها على ركبتها اليمنى. وتبدأ الفتاة اللعبة بتحريك كفيها والضرب بطريقة رأسية وتسلسلية على أجزاء مخــتلفة من جسمها. تبــدأ بالركبة اليمنى، فالفخذ فالصدر فالأنف ثم الجبين. ثــم تعاود الكرة مرة أخرى ابتداءً من الركبة وانتهاءً بالجبين، ولكن بأسلوب أسرع من المرة الأولى. فيترتب على تلك الــضربات السريعة والمتوالــية حدوث إيقاعات متناغمة. وخلال ذلك تردد الفتاة أنشودة خاصة بصورة تتناغم فيــها مــقاطــع عبــارات الأنشــودة مع الإيقاعات المنبعثة من الضربات اليدوية. وبقدر ما يكون ذلك الــتناغم محكماً، يدل ذلك على براعة الفتاة ومهارتها في ممارســة اللــعبــة. وتقــول أبيــات هذه الأنشودة:

الــكــوكــبــا الــكــوكــبــا
أكــلــت أنــا لحــم الــظــبــا
يــالــكــوكــبــا يــالــكــوكــبــا
لمــا خــمــد ولا اســتــوى
لمــا خــمــد ولا اســتــوى
لا رحــم ابــو مــن انــدرى
ان درى عــبــد الــكــريم
لابــس ثــيــاب الحــريم
طــب أبــوي مــن المــديــنــه
نــاقــتــه حــمــرا ســمــيــنــه
والــقــمــر يــوضــي جــبــيــنــه
والــبــنــات مــزيــنــات مــكــمــلات
مــا شــرى لامّــي خــويــتــم
بــاربــعين مــحــمــلات مــجــمــلات
(السليم ١٤٠٦: ١٧٤-١٧٥).

## الكوكس

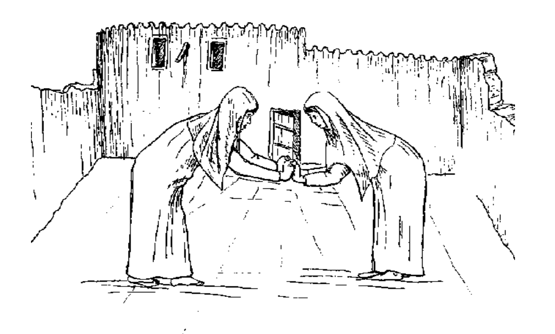
(انظر أم الزاكي)

## كُوْكِسه يامّ حْمَيْد

من ألــعاب الفــتيات المــعروفة فــي الهفوف، بــالمنطقة الشرقــية. وهي من







كُوْكِسه يامّ حْمَيْد

الألعاب الثنائية. وصفتها أن تقف فتاتان متقابلتين، أيديهما متشابكة، تقول إحداهما للأخرى «كوكسه يام حميد، كوكسي كوكسي» فيقمن بالانحناء (الكوكسه)، كل واحدة نحو الأخرى.

## كوكو حمامه

(انظر أم الزاكي)

## كونَة وَدَع

سميت اللعبة بهذا الاسم نسبة إلى الأدوات المستخدمة فيها وهي الودع. وهو اسم يطلق على بعض الأصداف البحرية، أما كونة ودع، فتعني حفرة ودع في عامية أهل القطيف. واللعبة من ألعاب الصبيان. وصفتها أن يحفر اللاعبون حفرة، ثم يحددون خطّاً للرمي يبعد حوالي أربعة أمتار عن الحفرة. ويكون لدى كل لاعب مجموعة من الودع. ثم يُحَدَد اللاعب الأول الذي يبدأ برمي ودعه، واحدة تلو الأخرى باتجاه الحفرة، فما وقع داخل الحفرة من ودع فهو له؛ وأما ما وقع خارجها، فله محاولة أخرى، يستخدم فيها أداة يسمونها القيس أو القحفه، وهي غالباً ما تكون من صخر



كونَة وَدَع





البحر. فإذا استطاع إصابة بعضٍ من ودعه الموجود خارج الحفرة بتلك القحفة فهو له، وإلا جمع ذلك الودع ووضع جانباً ليصبح ملكاً للمجموعة. فيعدونه ليضع كل لاعب عدداً مساوياً له، ويبدأون اللعب من جديد مع لاعب آخر، وهكذا.

## كيْرَبا

كيْرَبا أو كيْرَبا جابَتْ قُعُود من ألعاب شباب البادية في حائل. وهي من الألعاب الجماعية، وتؤدى في أي وقت. وصفتها أن تُخط دائرة على الأرض، ثم ينقسم الموجودون إلى فريقين. فيدخل أحد أعضاء الفريق الأول الدائرة ويدخل معه أعضاء الفريق الثاني، ويبقى بقية أعضاء الفريق الأول خارج الدائرة. فيبدأ هذا اللاعب بالدوران، وهو على يديه ورجليه، محاولاً أن يرفس (يرمح) من يقترب منه من لاعبي الفريق الثاني، الذين هم معه داخل الدائرة. ويحاول كل واحد من لاعبي الفريق الثاني أن يلمس أو يضرب رأس هذا اللاعب الذي يدور. وخلال هذه العملية يردد اللاعب الذي يدور العبارة التالية «كَيْرَبا جابَتْ قُعُود» فإذا تمكن من رفس أحدهم، فإن هذا اللاعب الذي رُفس يخرج من اللعبة ويخرج من الدائرة. وهكذا حتى يتمكن من لمس جميع اللاعبين، وبهذا يكون فائزاً. أما إذا تمكن أحد اللاعبين من ضرب رأسه أو لمسه، فإنه يبطل دوره ويعد مهزوماً ويحل محله لاعب آخر من فريقه ليكمل اللعبة، وهكذا.

## الكيْرَم

هذه اللعبة يمارسها الشباب والصبيان على حد سواء. ويمكن أن تلعب من قبل لاعبين فقط أو أربعة لاعبين، ينقسمون إلى فريقين كل فريق يتألف من لاعبين اثنين. كما يمكن أن يلعبها ثلاثة أو أربعة لاعبين، كل لاعب حرٌ غير مرتبط بالآخر. وهي من الألعاب التي تباع جاهزة في الأسواق. وتتألف اللعبة من لوح خشبي على شكل مربع، وله ثقب في كل زاوية يسمح بمرور الأقراص التي يُلعب بها. ويوضع على هذا اللوح خمسة عشر قرصاً لونها أسود، كل واحد منها يساوي خمسة. وخمسة عشر قرصاً لونها أبيض، كل واحد منها يساوي عشرة. وقرص واحد أحمر اللون، يساوي خمسين. وقرص كبير يسمى الصول أو المضرب، يستخدم لضرب الأقراص الأخرى. وجميع هذه

الأقراص مصنوعة من الخشب ما عدا الصول فهو مصنوع من البلاستيك المقوّى. وترتب الأقراص فوق اللوح على النحو التالي:

يوضع القرص الأحمر في الوسط، ثم تُوضع بعده مباشرة، بشكل دائري، الأقراص البيضاء، مشكلة دائرة حول القرص الأحمر. ثم يليها الأقراص السوداء مشكلة دائرة حول الأقراص البيضاء.

ويبدأ اللعب بأن يدفع اللاعب الأول الصول، بإصبعيه السبابة والإبهام، أو الوسطى والإبهام ضارباً به الأقراص بقوة لفركشتها، أي تفريقها، محاولاً إسقاط أحدها في إحدى الزوايا الأربع فإذا اسقط قرصاً يستمر في اللعب إلى أن يعجز في ضربة من الضربات عن ذلك، فينتقل الدور إلى اللاعب الذي عن يمينه، وهكذا. وتنتهي اللعبة عندما تسقط كافة الأقراص الموجودة على اللوح في ثقوب زواياه الأربع. والفريق، أو اللاعب، الفائز هو من يستطيع جمع أكبر عدد من النقاط ويشترط في بعض المناطق إسقاط الريس وهو القرص الأحمر في النهاية، ويسمى غطاء. فالفوز في هذه اللعبة تحكّمه قيمة الأقراص التي أسقطها اللاعب وليس عددها.







## لاَحُوه

من الألعاب المشتركة في ثقيف. وقد ورد في لسان العرب ما يدل على أن هذه اللعبة من ألعاب العرب القديمة، وكانت تسمى (الحَجُّورَه). وصفتها أن يرسم اللاعبون دائرة في الأرض، فيقف أحدهم في تلك الدائرة، والبقية يدورون حوله خارج الدائرة محاولين لمسه، دون أن يدخلوا في الدائرة. وعلى اللاعب داخل الدائرة عدم الخروج منها، فإن مسه أحد اللاعبين الدائرين حول الدائرة، فإنه يخرج منها ليحل محله لاعب آخر.

ومن الأهازيج التي يرددها اللاعبون أثناء ممارسة تلك اللعبة «الما والميح، ياغرب صبيح» (السالمي ١٤١٠: ٣٠٦).



لاَحُوه

## اللال

(انظر المراجيح)

## اللبيّا

هي من ألعاب الكبار التي تعتمد على المهارة والدقة وصفتها أن يحفر اللاعبان اثنتي عشرة حفرة متساوية ومتناسقة وعلى خطوط مستقيمة ومتوازية يكون على خطوط الطول أربع حفر وعلى خطوط العرض ثلاث حفر فتكون اثنتي عشرة حفرة. ولكل لاعب الحفر الست التي تليه، يتقابلان عليها طولاً ثم يضع كل منهما في كل حفرة من حفره الست ثلاث بعرات من بعر الإبل اليابس فيصبح لدى





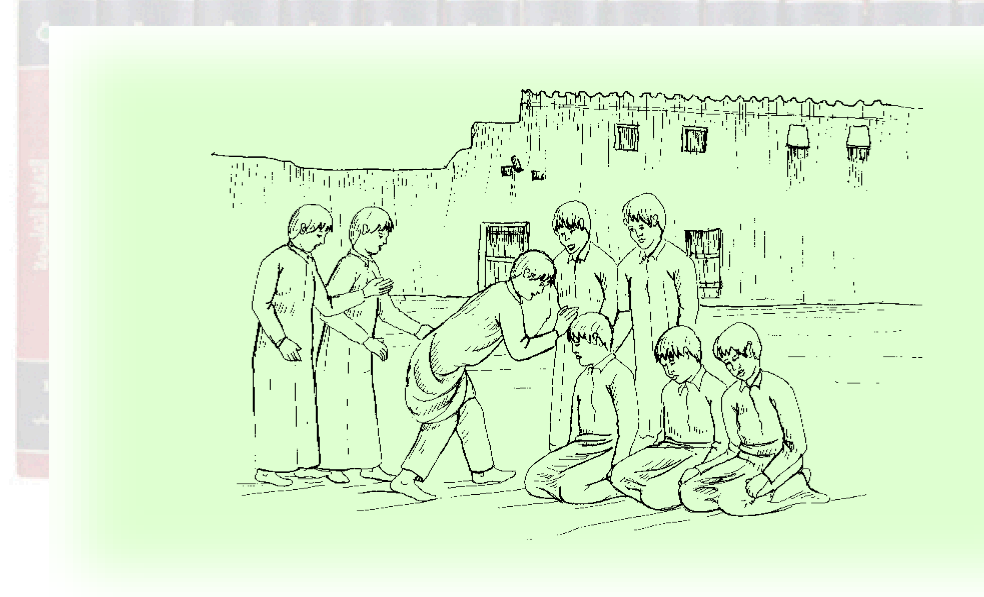
كل لاعب ثماني عشرة بعرة موزعة بالتساوي في الحفر الخاصة به، فيبدأ أحدهما بحفرة من حفره بأخذ ما فيها وتوزيعها على ما بقي من حفر فيدور حتى ينتهي إلى شيء يستلب به مما في حفر صاحبه ويضعها في حفرة أكبر مجاورة له قد أعدها كل منهما لنفسه تسمى بيت النار، وإذا ما أخطأ أحدهما يقول لصاحبه «أفلست». فيبدأ هو باللعب وهكذا حتى يخلى أحدهما حفر صاحبه مما فيها فحينئذ يعد فائزاً.

## اللبيّده

(انظر الغميما، وعليك حليقه لو مقص لو مُوسْ)

## لَجّمُو الخيل لَجّمُوها

يمارس هذه اللعبة الصبيان، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ثم تضرب القرعة ليحدد الفريق الذي سيبدأ اللعب. فيعطي رئيس الفريق البادئ لاعبيه أسماء مستعارة. أما أفراد الفريق الآخر فيجلسون على الأرض، ويطلب منهم رئيسهم أن يغمضوا أعينهم جميعاً ما عدا الرئيس. ثم يطلب رئيس الفريق الآخر من أحد أعضاء فريقه، بعد أن يناديه باسمه المستعار، أن يبدأ اللعب. فيتقدم لاعب من الفريق الجالس ويضرب أحد أفراده. فإن استطاع المضروب معرفة اللاعب الذي ضربه وحدد اسمه الحقيقي، حسبت نقطة



لَجّمُو الخيل لَجّمُوها





لفريقه وانتهت اللعبة، بحيث يتبادل الفريقان المراكز. وإن لم يستطع استمرت اللعبة إلى أن ينتهي اللاعبون، أو يتعرف على أحدهم (عفيفي ١٤١٢ : ٧٧).

## اللحس

(انظر الكبت)

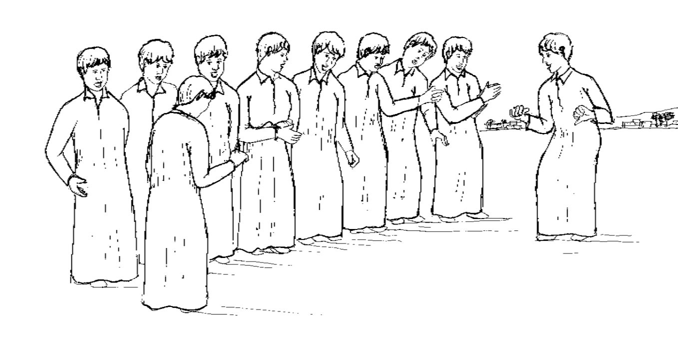
## اللخْمه

من الألعاب التي يزاولها الذكور الشباب في الأحساء. واللخمة اسم لأحد الحيوانات البحرية، جاء في القاموس المحيط «واللخم بالضم سمك بحري». واللخمة قريبة الشبه بالسلحفاة ذات الحجم الكبير، ولكنها تتميز عنها بوجود ذنب لها وبنعومة ملمسها. وتعد اللخمة من الحيوانات البحرية المسالمة، لا تؤذي إلا من تعمد إيذاءها. وقد عرفت اللعبة بهذا الاسم، لأن اللاعبين في البداية يكونون مسالمين، لا يوقعون ببعضهم الضرب إلا في النهاية تماماً. حالهم كحال اللخمة التي تبدو مسالمة، حتى إذا تعرضت لأذى ممن حولها تحفزت للهجوم.

يمارس هذه اللعبة مجموعة كبيرة من اللاعبين، في حدود عشرة أو أكثر. يحددون في البداية مقراً لهم يسمى المحلس، يلوذ به من يقع عليه الاختيار، فراراً من الضرب.

وتبدأ اللعبة بوقوف اللاعبين مصطفين بانتظام في صف واحد مستقيم. ثم يخرج اللاعبان الأول والآخر في الصف، ويتقدمان بعض الخطوات عن الصف إلى أحد جانبيه، بحيث يستطيع كل منهما رؤية الآخر. عندها يصيح اللاعب الأول في الصف بأعلى صوته ناظراً إلى اللاعب الآخر في الصف قائلاً «ياللخمه». فيرد عليه قائلاً «كبير اللقمه». ثم يطرح اللاعب الأول مجموعة من الأسئلة المحددة ليجيب عنها اللاعب الثاني بالترتيب، وذلك على النحو الآتي:

- ويش أكلك؟
- آكل الطيور
- ويش شربك؟
- نقطة عسل
- وين سيفي؟
- كسرته
- وين كسره؟
- عجنته
- وين عجنه؟
- خبزته
- وين خبزه؟
- أكلته
- وين سهمي؟



اللخْمه

- في ملالة بيت فلان

فيحدد اللاعب الثاني اسم أحد اللاعبين الواقفين في الصف، فيقول، مثلاً «في ملالة بيت زيد». عند ذلك يرد اللاعب الأول قائلاً «ياالله نروح بيت زيد». وعند سماع اللاعبين لطلب اللاعب الأول بالذهاب إلى بيت زيد، يتجهون صفاً واحداً نحو اللاعب المحدد (زيد)، ويقومون بربطه بغترة أو بحبل. أما زيد فيظل واقفاً صامتاً لا يتكلم، في حين يتحلق اللاعبون حوله. وبعد اكتمال تحلقهم من حوله، يحاول زيد أن يجد مخرجاً للهروب منهم. وفي هذه الأثناء يقوم كل لاعب بضرب زيد كلما اقترب منه للخروج أو الإفلات من الدائرة. وبهذا ينال زيداً الكثير من الضرب، ولا يتوقفون عن ضربه إلا إذا تمكن من الخروج من الدائرة والوصول إلى المحلس ووضع يده عليه. فيكف اللاعبون عن ضربه. وبعد وصول زيد للمحلس يعود اللاعبون مرة أخرى للوقوف في صف واحد مستقيم لإعادة اللعبة من جديد. وفي هذه المرة يكون زيد أحد اللاعبين الواقفين في طرفي الصف، يطرح أحدهما الأسئلة المحددة، ويتولى الآخر الإجابة عنها وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٤٩).

## اللَّزَم

(انظر الكبت)

## لِشْراك

لشراك بلهجة أهل القطيف تعني المشاركة الوجدانية. وقد سميت اللعبة بهذا الاسم لأنها تعتمد على ترديد هذه اللفظة كثيراً أثناء اللعبة. وهي من ألعاب الفتيات في تاروت والقطيف، وبعض أجزاء من المنطقة الشرقية. وتعد من الألعاب الموسمية التي تمارسها الفتيات في أوقات محددة من السنة، إذ تمارس في الربيع ولمدة عشرة أيام وأحياناً أكثر. وصفتها أن تهيىء النساء مكاناً فسيحاً في المنزل، تجتمع الفتيات فيه، ثم يقمن بالإنشاد وهن يتراقصن في حركات خفيفة ذهاباً وإياباً، مرة مشياً وأخرى جرياً خفيفاً وهن ينشدن:

جانا لشراك الغالي جانا جانا





والخـير امـطيـبـنا. . . جـانا جـانـا
يبغى اعقول واعيه. . . لشراك لشراك
يبغى اقلوب صافيه. . . لشراك لشراك
هللوا يانـاس. . . وابعدوا الوسواس
واتركوا الحـسد. . . وارحموا الناس
جانا لـشراك الغالـي. . . جانا جانـا
والخـير امـطيـبـنا. . . جـانا جـانـا

وعند الانتهاء من الأهزوجة تنقسم الفتيات إلى صفين متقابلين، ثم يتبادلن الأماكن في حركات رشيقة، وهن ينشدن مشيدات بصفات الإنسان الطيب:

يـخرط المـسـبـاح بيـده. . . يـلـوه
ما يـصلـي إلا بجـماعـه. . . يلـوه
يـدفـع الـزكـاة بـيـده. . . يـلــوه
يـدفـع عـنـا المجـاعـه. . . يـلـوه
زيـده وارحـم عـبـيدك. . . يـلـوه
مـا يحـب إلا الـقنـاعـة. . . يلـوه

وتغير الفتيـات النشيد بين كل فترة وأخرى مع تغيير الحركات. ومن الأناشيد التي ينشدنها، حين تقف إحداهن وتسمى قاطره، بينـما تقف الفتيات في صـفين مـتقـابلـين، هذه الأنـشودة «عـطونـا مواعينكم».

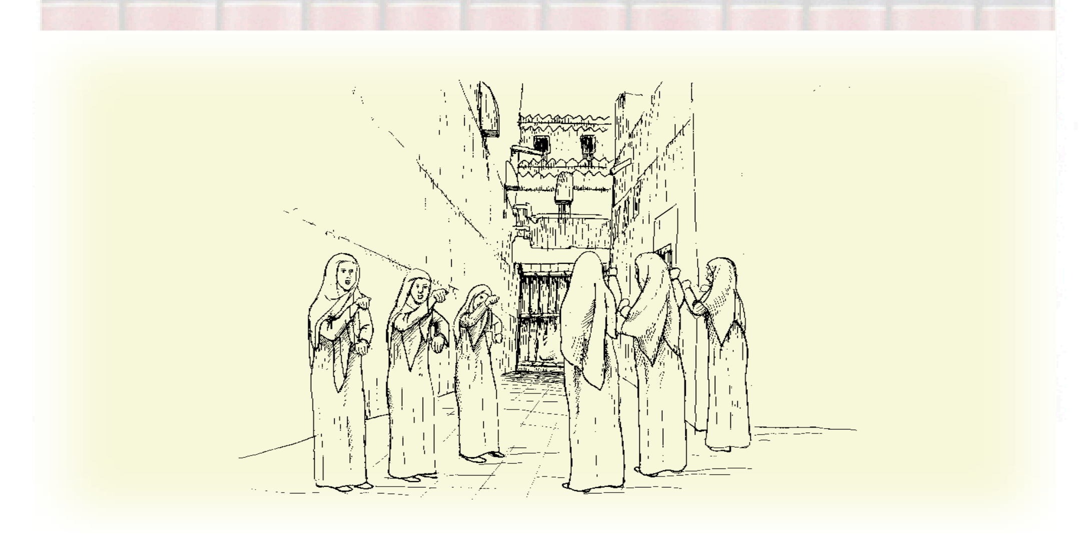
فترد المجموعة «الاوايه» ومعناها لأي شيء.

القاطرة «لـوحده حايه» وحايه هي من أنجبت.

المجمـوعة «ويـش سمـها» أي مـا اسمها.

القاطرة «سمها صفيه»

ثم ينشد الجميع «صفيه ياصفيه بيضه ومسـتحيه. . . صـفيه ياصـفيه بـيضه



لِشْراك

ومستحـيه». ثم يجرين وهن ينـشدن، مشيرات إلى زوجة الأب:

صـروا الخيـل يـاخيـاطـة الـزيـن
كل الفتـايا اتحنوا اتحنوا عـلى طرقين
واني طريـق واحد ما صبغ لي زين
بـاروح لمرة أبـوي تحـنيـنـي عشره
وجهش يـامرة أبوي ياوجـه القوبعـه
قـوبـعه.. قـوبـعـه.. قوبـعـه..
ولـــدت وجـــابـــت اربـــعـــه

وهناك بعض الأهازيج الأخرى التي ينشدنها في هذه اللعبة، منها:

يمـــه يمـــه دحـــنـــيـــنـــي
مـشـــمـرش مــا يـغــطـيـنـي
والـغـواويـص عـلـى الـسـطـحـه
والـــبـحـــر جـايـــب طـــبـولـــه
لـــبـنـــي عـــريـش امـــشـــخـــل
حــــق ابـــــوي لا دخـــــل
لـبـنـي عـــريـش مْـشــخـبــط
حــــق ابـــوي لـــى عـــبـــط

ومن الأناشيد التي يرددنها أيضاً:

طـــاســـه عـــلـــى طـــاســـه
والشـيـخ يـابوي قاعـد يعد قـماشـه
قـــفـــه عـــلـــى قـــفـــه
والشيخ يابوي مفروش لك في الغرفه
دلـــــه عـــــلـــــى دلـــــه
واللـي يغضـبك يـابيي تجـيه العله
طـــاقـــه عـــلـــى طـــاقـــه
والـشيـخ يـابـيي ركـبـوك الـناقـه
هــيــلــه عــلــى هــيــلــه
والشـيخ يـابيي راكـب عـلى خيلـه

وكذلك من أناشيدهن:

احنـا ياهـل تاروت مـا فيـنا دغـش
نـطـرح الخيـال مـن فـوق الفـرش
احنـا ياهـل تاروت مـا فيـنا كـسل
من صباح الله إلى الغروب في العمل

(آل عـبدالمحـسن ١٤٠٦: ٢٤٩-٢٥٢).

## اللصاق

وهو وسيلة أخرى لاصطياد الطيور في منطقة الباحة، واللصاق حبيبات أكبر من حبات الـرمان قليلاً ولونهـا أخضر من الخارج وبداخلها مادة لزجة بيضاء، توجد في أنواع مـعينة من الشجر مثـل الطلـح وليس منها، ويـسمى الهدال، يجمعه الصبية ثم يزيلون القشرة الخارجية من كل حبة، ويضعون المادة البيضاء التي بداخلـها في أفواههم، قـدر عشر إلى خمس عشرة حبة، ثم يمضغونها كاللبان ويخرجونها من أفواههم ويضعونها على عود مستقيم رفيع، وخاصة أعواد العثم (الزيتون)، ثم يـنطلقون إلى شجيرات حول الآبار حيث يحط الطير عليها قبل هبوطه إلى البئر فيقع الطير على الأعواد





المغلقة بـاللصاق، وعادة ما يحط على العود طائر واحـد أو أكثر حسب طول العود، فيمسك رجليه، وعندما يحاول فكاك رجليه بتحريك جناحيه تمسك هذه المادة بالجناحين أيضـاً، فيظل معلقاً في العود لحين حـضور الصبي الذي يـفك الطير منه ويعيد ما بقي من اللصاق على العود ليصطاد به مرة أخرى.

## اللصقه

(انظر الصقله)

## اللقطه

(انظر الصقله)

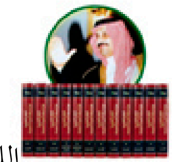
## اللقفه

(انظر الصقله)

## اللقَيْما

من الألعاب التي يمارسها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين الثامنة إلى الثالثة عشرة. وتمارس اللعبة نـهاراً في الصباح وبعد العصر، وتلعب في مكان فـسيح. ويشترك في ممارستها مجموعة من اللاعبين في حدود ثمانية أو عشرة. يحضرون كرة مصنوعة من القماش، بحجم قبضة اليد، ثم يتوزعون على فريقين متكافئين، لتجرى القرعة بينهما لتحديد أيهما يبدأ باللعب. كما يتم الاتفاق على مكان محدد (الميْد). ويمثل الوصول إلى المـيد من قبل الفريق البادئ بـاللعب، مـن دون تعرض أحد أعضائه للإصابة بالكرة من الفريق المنافس، انتصاراً لـه على منافسه، كـما سيتضح أدناه.

يبدأ اللعب بأن يحني أعضاء الفريق الذي لم يقع عليه الاختيار ظهورهم، وهم يقفون في شكل دائـرة. فيركب كل لاعب من أعضاء الفريق الفائز بالقرعة على ظهر أحد اللاعبين المحنية ظهورهم من الفريق. ثم يقومون بتبادل الكرة وتقاذفها فيما بينهم، وأعضاء الفريق الآخر يدورون في الدائرة، حتى يختل توازن اللاعبين الراكبين، مما قد يؤدي إلى سقوط الكرة من أيـديهم، فإن حدث ذلك وجب على أعضاء الفريق البادئ باللعب النزول والانطلاق بسرعة نحو الميد، في حـين ينهـض أعضاء الـفريق الآخـر للانقضاض على الكرة وملاحقة اللاعبين الهاربين وضرب أحدهم بالكرة قبل وصولهم إلى الميد. فإن تمكنوا من إصابة أحد اللاعبين الهاربين بالكرة؛ يصبح من حقهم تبادل الدور معهم. وبذلك يفوتون على أعضاء الفريق البادئ باللعب فرصة تحقيق نقطة لصالحهم. فينتقل الدور في اللعب إليهم، وتعاد اللعبة من جديد، ويحل كل فريق محل الآخر.






أما إذا لم ينجحوا في إصابة أحد اللاعبين الهاربين بالكرة، فيصبح أعضاء الفريق الذي ابتدأ باللعب هم الفائزون. وتعاد اللعبة مرة أخرى محتفظاً كل فريق بالدور الذي حددته له القرعة في بداية اللعبة. وبعد توقف اللعب تُحصر النقاط التي حصل عليها كل فريق، والفريق الفائز هو الحائز على عدد أكبر من النقاط (القويعي ١٤٠٥ : ٨٠).

## اللمْيه

يمارس هذه اللعبة الشباب في بني عمرو بالمنطقة الجنوبية، والكلمة في لهجتهم تعني كرة القماش، وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين، ويتم التقسيم على أساس الخبرة في اللعب، والسن. ويتقابل الفريقان ليبدأ اللعب بتبادل رمي الكرة، ويقوم كل لاعب برميها على اللاعب المقابل له. ومن يفشل في تلقف الكرة يضربه بها اللاعب المقابل من الفريق الخصم على ظهره. وتنتهي اللعبة بفوز أحد الفريقين بعدد الضربات على ظهور الفريق الخصم.

## ليري

(انظر الحدل)

## لَيْلَوه

اشتق اسم هذه اللعبة من كلمة «لَيْلَوه» التي ينشدها اللاعبون أثناء اللعب. ويمارسها الصبيان والشباب في بعض مناطق المملكة. وهي تحتاج إلى ساحة كبيرة، كما يحتاج اللاعبون لكرة صغيرة في حجم قبضة اليد، تستخدم لرمي اللاعبين بها. أما صفة اللعبة فإن اللاعبين، وعددهم عشرة أو أكثر، يختارون أحدهم بالقرعة لكي يبدأ اللعب. فيأخذ ذلك اللاعب الكرة ويرمي بها إلى أعلى وهو ينشد بصوت مرتفع «ليلوه وأنا ميلي لليلوه» يكرر ذلك ثلاث مرات؛ فيقفز اللاعبون للأعلى لالتقاط الكرة. ويحاول اللاعب الذي يحصل عليها أن يضرب بها أي شخص قريب منه. لذلك كان على جميع اللاعبين الهرب في حالة التقاف الكرة من أي لاعب. ويشترط ضرب الخصم في ظهره، مع ملاحظة أن اللاعب الذي يبدأ بقذف الكرة يكون خارج المنافسة. ومن تصبْه الكرة في ظهره يخرج من دائرة اللعب، أو يتولى رمي الكرة من جديد (عفيفي ١٤١٢ : ١١٢).






## ما تْعشين

سميت اللعبة بهذا الاسم نسبة إلى العبارة المستخدمة فيها وهي (ما تعشين)، أي ماذا ستعشيني؟ بلهجة أهل جازان. وهي من الألعاب التي يمارسها الشباب والصبيان في مياه البحر، إذ تحدد مسافة داخل مياه البحر كميدان للعب طوله يتراوح ما بين ستة عشر إلى خمسة وعشرين مترا. وتبدأ اللعبة بانقسام اللاعبين إلى فريقين، وتجرى القرعة لتحديد الفريق المهاجم، والفريق المدافع. وحينما يبدأ اللعب يقول الفريق المهاجم مخاطباً الفريق المدافع «ما تعشين؟».

فيرد عليهم الفريق المدافع قائلاً «حلبه وزيت».

فيرد الفريق المهاجم قائلاً «والمعلقه فوق بيت».

فيرد الفريق المدافع قائلاً «سرى ياساري».

بعد ذلك ينطلق الفريق المهاجم، ويبحث كل واحد من الفريق المدافع عن شخص من الفريق المهاجم كي يمسكه ويضربه، محاولاً منعه من الوصول إلى نقطة النهاية. ولهذا يعمد الفريق المهاجم إلى استخدام الحيل والتمويه على الفريق المدافع حتى يفلتوا منهم ويصلوا إلى نقطة النهاية، وبذلك تحسب لهم نقطة (عفيفي ١٤١٢: ١٣٨).

## المبارزه

(انظر المصاقره)

## المبانه

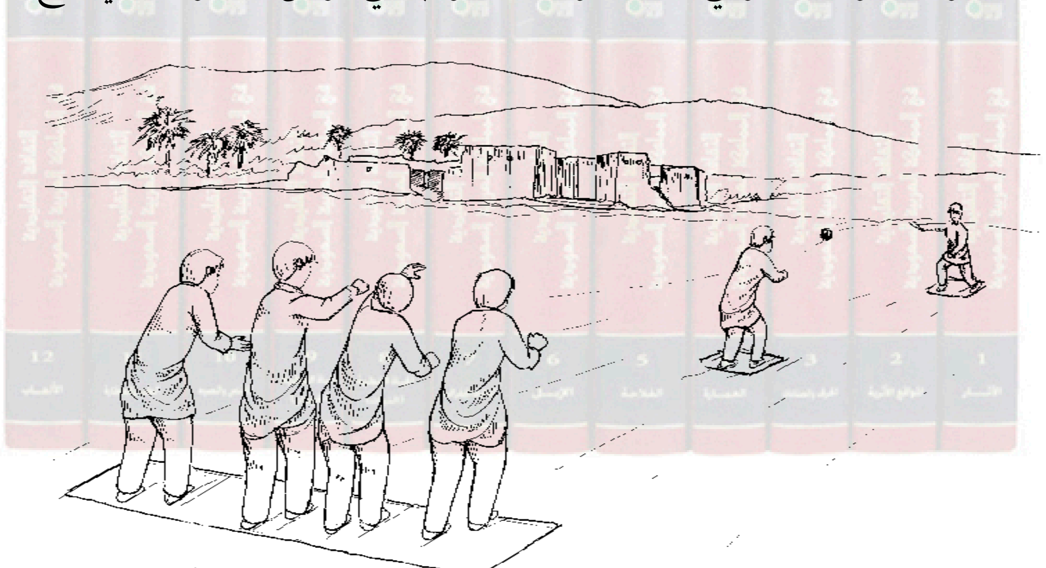
من الألعاب التي يمارسها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين العاشرة إلى الخامسة عشرة. وكلمة المبانه مأخوذة من البون التي تعني البعد أو المسافة بين شيئين، وربما أخذت اللعبة هذا الاسم





لأنها تتكون من مواقع متباعدة، يفصل بين كل موقع وآخر مسافة خمسة عشر متراً.

يمارس هذه اللعبة نهاراً عشرة لاعبين ينقسمون إلى فريقين بالتساوي، ثم تُرسم على الأرض ثلاثة مواقع متوالية، يفصل كل موقع عن الآخر نحو خمسة عشر متراً على الأقل. ثم تجرى القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ بالتصويب. بعد ذلك يتقدم أحد لاعبي الفريق الذي خسر القرعة، ويقف في الموقع الوسط، ويتمركز بقية أعضاء الفريق في الموقع الثالث. فيتقدم أحد لاعبي الفريق الذي كسب القرعة إلى الموقع الأول وفي يده كرة مصنوعة من القماش بقطر خمسة سنتيمترات تقريباً، ليرمي بها نحو اللاعب المتمركز في الموقع الوسط لإصابته في رأسه. فإن نجح في ذلك كسب نقطة، أما إذا لم يتمكن من إصابته فإن أعضاء الفريق الخصم المتمركزين في الموقع الثالث يحاولون الإمساك بالكرة قبل سقوطها على الأرض. فإن لم يتمكنوا من ذلك أعيدت اللعبة مرة أخرى. أما في حالة تمكنهم من الإمساك بالكرة فإنهم يتبادلون المواقع مع أعضاء الفريق المنافس (الذي كسب القرعة)، فيقوم أحدهم بعملية التصويب، في حين يتمركز أحد أعضاء الفريق الآخر في الموقع الوسط، ويتمركز بقية أعضاء فريقه في الموقع الثالث. ويتحدد الفوز بهذه اللعبة بعدد مرات النجاح في التصويب في الرأس. فالفريق الذي نجح


المبانه





أعضاؤه في تصويب أكبر عدد من الكرات في رأس أحد لاعبي الفريق المنافس المتمركز في الموقع الوسط هو الفريق الذي يكسب اللعبة (عفيفي ١٤١٢: ١١٥).

**المثّابره**

في هذه اللعبة ترسم خطوط مستقيمة بعدد اللاعبين، طول الخط ثلاثون سنتمتراً. ثم يصف على كل خط مجموعة من البوح وهو الصدف المستخرج من البحر، حسب اتفاق اللاعبين. ويأخذ كل لاعب قطعتين يستخدمهما في الرمي.

يقف اللاعبون على بعد خمسة أمتار من البوح، وتجرى القرعة. ومن تقع عليه يبدأ برمي البوح، وذلك بوضع القطعة التي يرميها بين الإبهام والسبابة والوسطى، مستخدماً سبابة اليد الأخرى بالتركيز على الأصابع لتزيد من قوة الرمي. فإذا أصاب أياً من قطع البوح، مَلكَ الصف كله، بشرط أن تخرج القطعة التي رمى بها إلى الصف الأخير، فإذا لم تخرج أعاد رميها مرة ثانية. وأما إذا لم يصب أحد من اللاعبين أي قطعة من البوح، فإن القطع تصبح من نصيب اللاعب الذي تكون قطعته التي رمى بها، أقرب إلى البوح من القطع الأخرى (الميمان ١٤٠٣: ٦١).

**المجلَّى**

من الألعاب التي يمارسها الشباب الذكور ممن تتجاوز أعمارهم سن العاشرة. وعادة ما تمارس هذه اللعبة نهاراً أو في الليالي المقمرة. وأصل الكلمة من الفعل جلا الذي يعني لغةً الرحيل والتفرق.

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح لين التربة خال من الحجارة وغيرها، مما قد يلحق الأذى بأقدام اللاعبين. ويشترك في مزاولتها مجموعة من اللاعبين في حدود أربعة إلى سبعة، يجرون القرعة بينهم لتحديد اللاعب الذي يقوم بدور الرامي أو القاذف للكرة. وبعد تحديده يأخذ اللاعب، ومن حوله بقية اللاعبين، الكرة بيده ثم يقذفها بقوة إلى الأعلى في الأفق قائلاً:

اللـه مجلـي جليـه

اربـح وملـي مليـه

وينطلق بقية اللاعبين مرددين الأنشودة نفسها محاولاً كل منهم الإمساك بالكرة. فمن تمكن من إمساكها تعين عليه أن يصوبها إلى أقرب لاعب بجواره. فيرميه بها في غير مواضع جسده


للجَّى

الحساسة، ثم يحاول الإمساك بها ثانية، ورميها إلى الأعلى في الأفق. وتستمر اللعبة على هذا المنوال. واللاعب الفائز هو الذي يتمكن من الإمساك بالكرة وتصويبها نحو أقرب لاعب يجاوره مرات أكثر ممن سواه (عفيفي ١٤١٢: ١١١-١١٢).

## المحاذاه

(انظر القفيزي)

## المْحاذَف

من الألعاب المعروفة في القطيف، وتمارس من قبل الذكور، ممن تتراوح أعمارهم ما بين ست إلى عشر سنوات. وكلمة المْحاذَف مأخوذة من الفعل حَذَف الذي يعني القذف والرمي بشيء ما كالعصا. فكلمة المْحَاذَفْ مصدر ميمي للفعل حذف للدلالة على اشتراك أكثر من شخص في هذه العملية. وتتكون اللعبة من فريقين بواقع خمسة لاعبين أو أكثر قليلاً لكل فريق. يحضر اللاعبون سبعة أحجار مستطيلة الشكل، وتوضع الأحجار بعضها فوق بعض لتشكل ما يشبه أن يكون عاموداً حائطياً. وقد تستخدم مواد أخرى بديلة كعلب الصلصه الفارغة، أو علب التونه ذات الحجم الصغير أو المتوسط، ويتم وضع بعضها على بعض. ثم يبتعد الفريقان نحو عشرة أمتار عن الأحجار أو العلب، ويختارون حجراً معيناً للرمي أو التسديد، وقد استبدل فيما بعد بكرة صغيرة. تبدأ اللعبة بأن يسدد كل لاعب من الفريق الذي تقع عليه القرعة حجر الرمي، الواحد تلو الآخر، نحو الحجارة أو العلب الفارغة، ولكل لاعب محاولتان. وبعد انتهاء جميع لاعبي الفريق الأول من التسديد تحسب عدد المرات التي تمكن فيها أعضاء الفريق من إصابة الهدف، ثم ينتقل الدور إلى الفريق الثاني. وهنا يقوم لاعبو هذا الفريق بالتسديد لاعباً تلو الآخر، ولكل واحد محاولتان كالفريق السابق. وبعد انتهاء آخر لاعب من الفريق الثاني من التسديد يتم حصر جميع المرات التي نجح فيها أعضاء كل فريق من إصابة الهدف. والفريق الفائز





في هذه اللعبة هو الفريق الذي تمكن لاعبوه من إصابة الهدف مرات أكثر من أعضاء الفريق الآخر، وهكذا. وقد يعاود الفريقان اللعب مرة تلو الأخرى حسب رغبتهم في استمرار اللعبة. وعند الختام تجمع عدد المرات التي تمكن كل فريق من تسديدها في كل جولة، ثم تجرى المفاضلة، فمن حصل على عدد أكبر فهو الفريق الفائز (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١١٥-١١٦).

## المِحْبَس

من الألعاب التي تقوم على الحدس والفطنة. يمارسها الشباب والرجال نهاراً. والمحبس هو الخاتم من دون فص، وقد يضعه بعض الرجال في أيديهم للزينة. وعرفت اللعبة بذلك لأنها ترتكز على اختفاء لاعب، من أحد الفريقين، والمحبس في يده، ليقوم الفريق المنافس باكتشافه. وتمارس هذه اللعبة في المنطقة الشمالية من المملكة، وبعض الأقطار العربية المجاورة. وفي منطقة حائل لا يمارس هذه اللعبة سوى الصبايا والشابات بصورة بسيطة.

وتمارس هذه اللعبة مجموعة كبيرة من اللاعبين، قد يتجاوز عددهم عشرين لاعباً. يتم تقسيمهم إلى فريقين متكافئين، ولكل فريق رئيس مختار. وبعد إجراء القرعة لتحديد الفريق الذي يبدأ اللعب، يجلس أعضاء هذا الفريق علي الأرض في شكل دائري، باسطاً كلٌّ منهم يديه إلى الأمام، بحيث تكون راحتا كفيه إلى الأرض. ثم تغطى أكف اللاعبين بقطعة قماش كبيرة، كعباءة أو نحوها. أما الرئيس فيأخذ المحبس في يده، ويدخل يده تحت العباءة واضعاً الخاتم تحت كف أحد لاعبيه، وعادة يختار الرئيس لاعباً يتوقع منه الحيطة والحذر ورباطة الجأش، حتى لا يبدو عليه الارتباك أثناء محاولة أحد أعضاء الفريق المنافس التعرف عليه. بعد ذلك يأتي دور الفريق المنافس ليقترب أحدهم -وقد اختاره رئيسهم، وقد يكون الرئيس نفسه- من أعضاء الفريق البادئ باللعب ويقوم بالتفرس فيهم واحداً واحداً، مستخدماً طرقاً وأساليب معينة لترهيب اللاعبين، مما يُعينه في اكتشاف من بيده المحبس. وعادة ينتاب الارتباك من بيده المحبس فيكون ذلك دليلاً على وجود المحبس بيده. ويحاول اللاعب المتفرّس حصر المحبس في أقل عدد من اللاعبين، مستبعداً بقية اللاعبين واحداً واحداً، ممن يعتقد بعدم وجود المحبس في أيديهم، حتى لا يبقى سوى عدد قليل من








المِحْبس

اللاعبين. وهنا يعاود الكرة في التفرس فيهم، وعندما يَرْجحُ لديه وجود المحبس تحت كف أحدهم يطالبه بـالكشف عن كفه، فيقول مثلاً، بعد أن يسمي اللاعب الذي اعتـقد أن في يده المحـبس «دِيْرَهْ حميد دِيْرَهْ» أو ما شابه ذلك، أي اقلب كفك ياحميد فالمحبس يوجد تحتها. فإذا كشف حميد عن كفه وكان المحبس تحتها فعلاً، يكون اللاعب المتفرّس قـد حقق نقطة لفريقـه. فينتقل الدور في اللعب إلى فريقه، فيأخذون المحبس والعباءة، ويقومون بإجراء اللـعبة من جديد. أما إذا كان توقعـه غير صحيح، فتـحسب نقطة للفريق البادئ باللعب، ويبقى معهم المحبس والعباءة ليعيدوا اللعبة مرة أخرى.

وتستمر اللعبة على هذا المنوال. والفريق الفائز في النهاية هو من يستطيع تسجيل أكبر عدد من النقاط على الفريق المنافس، مما يـدل علـى أن أعضاءه أكـثر حذراً وحيطة، وأشد ذكاء من أعضـاء الفريق الخاسر.

**المحر**

(انظر القابه)

**محناب**

(انظر الشداخه)

**المحيبس**

(انظر ضاع الضاع)





## الْمخاطفه

من الألعاب التي يمارسها الشباب الذكور، فيما بعد سن العاشرة نهاراً وفي الليالي المقمرة. وكلمة المخاطفه مأخوذة من الفعل خَطَفَ. وعرفت اللعبة بذلك لأن مجال المنافسة فيها يعتمد على البراعة في خطف الأشياء، والانطلاق بها بعيداً عن الخصم.

تمارس هذه اللعبة في ميدان فسيح، ويشترك في مزاولتها مجموعة من اللاعبين في حدود ستة إلى عشرة تقريباً. ينقسمون إلى مجموعتين متكافئتين، ثم تجرى القرعة لتحديد المجموعة التي تقوم بدور الخطف، والمجموعة التي تقوم بدور الملاحقة. ثم تتفق المجموعتان على شيء معين للخطف، ككرة صغيرة أو قطعة قماش أو ما شابه ذلك، فيوضع في مكان محدد. وبعد ذلك تختار كل مجموعة لاعباً منها لينزل إلى ميدان المنافسة، مع خصمه من الفريق الآخر.

تبدأ اللعبة بانطلاق اللاعب (الخاطف) بسرعة نحو الكرة لخطفها، ويتولى خصمه محاولة صده عن الوصول إلى الكرة حتى لا يتمكن من خطفها. فإن تمكن من خطفها، فإن اللاعب (المطارد) يحاول اللحاق باللاعب الخاطف للإمساك به. فإن تمكن من ذلك فلفريقه نقطة، وإن لم يتمكن من ذلك، واستطاع اللاعب الخاطف الهروب بالكرة والوصول بها إلى مجموعته، تصبح النقطة من نصيب المجموعة الخاطفة.

بعد ذلك تعاد الكرة إلى مكانها استعداداً للجولة الثانية. فترشح كل مجموعة لاعباً آخر غير اللاعب الأول، ويكون دور اللاعب الأول من كلتا المجموعتين قد انتهى. ويبدأ اللعب من جديد في جولته الثانية على المنوال نفسه في الجولة الأولى. وهكذا تستمر اللعبة حتى آخر جولة يشترك فيها آخر لاعب من كل فريق. وعقب نهاية هذه الجولة يتم إحصاء عدد النقاط التي سجلها كل فريق. والفريق الفائز هو الذي حصل على عدد أكبر من النقاط مقارنة بنظيره. (عفيفي ١٤١٢: ٩٠).

## المخراق

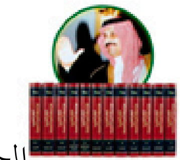
(انظر الدبوس)

## المخططه

(انظر أم تسع)

## المخَطّه أُمّ الثمان

تعد المخَطّه أُمّ الثمان، والمعروفة أيضاً بالشّكَه أُمّ الثمان، امتداداً للمخطة





أو الشكه أم الست، إلا أنها أكثر تعقيداً، وتتطلب مهارة للفوز فيها. تحتوي هذه اللعبة على تسع خانات، أولها خانة ذات شكل هلالي أما بقية الخانات فمربعة الشكل. فبعد الخانة الهلالية الشكل يأتي مربعان بالطول محاذيان للخانة الهلالية، فمربع بالعرض، فمربعان بالطول موازيان للمربعين الأولين المعترضين، يليهما ثلاثة مربعات بالطول موازية للمربع الثالث. ويمثل كل مربع منها بيتاً يحمل رقماً تسلسلياً من الأول حتى الثامن. ويستخدم في هذه اللعبة، كسابقتها، قطعة خزفية أو خشبية تعرف بالقيس. وهذه اللعبة، كلعبة أم الست أيضاً، تزاول من قبل كلا الجنسين بعدد ثلاثة إلى خمسة لاعبين أو لاعبات يقترعون فيما بينهم لتحديد من يبدأ اللعبة أولاً. ومن تقع عليه القرعة يأخذ القيس ويقذف به في البيت الأول، ثم يقف على قدم واحدة ويقفز من الخارج إلى المربع الثاني فالثالث بالقدم نفسها. ثم يستخدم كلتا القدمين في البيتين الرابع والخامس، ثم يعود للقفز إلى البيت السادس بقدم واحدة، فالسابع فالثامن بقدمين. ثم يعود راجعاً كما بدأ قافزاً بقدمين من البيت الثامن إلى السابع فالسادس بقدم واحدة. ثم يقفز إلى الخامس والرابع بكلتا قدميه، ثم يعود ليقفز بقدم واحدة، من المربع الرابع فالثالث. فإذا انتهى إلى البيت الثاني، تعين عليه أن ينثني ليرفع القيس من الأرض. فإذا أمسك به قفز إلى خارج البيت الأول بقدم واحدة. بعد ذلك يرمي القيس من الخارج إلى البيت الثالث، ويقفز من الخارج بقدم واحدة إلى البيت الأول ثم يقفز إلى البيت الثالث بالقدم نفسها. ويكمل بقية البيوت الخمسة بالطريقة السابقة نفسها حتى يصل إلى البيت الثامن. ثم يعود ناكصاً بالطريقة نفسها، فإذا بلغ البيت الثالث انحنى ليرفع القيس من على الأرض، ثم يقفز بقدم واحدة إلى خارج المربع الأول، وهكذا يستمر في رمي القيس من بيت لآخر طالما أنه لم يتجاوز ضوابط اللعبة. فإذا انتهى من المرور بجميع البيوت دون أية مخالفات، فإنه يقف مستدبراً المخطة أم الثمان، ويأخذ القيس ويرمي به من على رأسه نحو البيوت الثمانية دون رؤيته لأي منها. فإذا وقع القيس في أحد البيوت أصبح ملكه، وهنا يضع علامة كعلامة الضرب مثلاً، وذلك لتمييزه عن البيوت التي لم تمتلك.

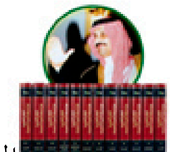




ويستمر في اللعب بالطريقة نفسها، بادئاً من المربع الأول، حتى يمتلك أكبر عدد ممكن من البيوت أو يرتكب خطأ مما يترتب عليه إعطاء الدور في اللعب لمن يليه من اللاعبين حسب ما انتهت إليه عملية الاقتراع. فيتبع اللاعب الثاني الخطوات نفسها، مع مراعاة عدم مروره بأي من البيوت التي تمكن اللاعب السابق من امتلاكها، إذ يتعين عليه تجاوزها قفزاً. وفي حالة نجاح اللاعب في تجاوز جميع البيوت من دون الوقوع في أي مخالفة، فإن له الحق في امتلاك ما يقع عليه القيس من بيوت بعد رميه إياه من الخارج، بالطريقة السابقة نفسها كلما انتهى من المرور بالمربعات التي يحق له المرور بها من غير أخطاء. وفي حالة وقوع القيس على أحد البيوت المملوكة، فإنه بذلك يكون مثل من رمى عصفورين بحجر واحد، فهو بذلك قد امتلك بيتاً خاصاً به، وفي الوقت نفسه ألغى ملكية خصمه لهذا البيت. وتستمر المباراة في هذه اللعبة بهذه الصورة، وتنتهي بعجز اللاعبين عن القفز نتيجة لكثرة البيوت التي امتلكها أحد اللاعبين، والتي أصبح المرور بها من قبل بقية اللاعبين، أمراً محذوراً. أما هذا اللاعب فإنه يستمر في حيازة ما بقي من البيوت، لأن ملكيته لبيت أو أكثر ستجعل من حصوله على بقية البيوت أمراً في غاية السهولة (القعود ١٤١١: ١٠٢، ومصادر أخرى).



المخَطّه أُمّ الثمان





## المخَطّه أُمّ السِّت

من الألعاب التي يزاولها كلا الجنسين، ممن تتراوح أعمارهم ما بين السابعة حتى الثانية عشرة. وتعد هذه اللعبة امتداداً للّعبة المعروفة بالخطه أو العتبه. وهي تحتوي على الكثير من مكوناتها، مع بعض الزيادات في المربعات والأدوار التي تجعل اللعبة أكثر صعوبة وتعقيداً من لعبة الخطة.

وتمارس هذه اللعبة في المنطقة الشرقية على نطاق واسع، وإن كانت تسميتها تختلف من مكان إلى آخر. فهي تسمى مثلاً (المخطه) في غالبية قرى المنطقة الشرقية، كما تسمى (سْكَيْنَه) في كل من دارين والزور، وعنك، كما تسمى بـ(الشّكَه)، في كل من رأس تنورة وسيهات والملاحة والجش والعيون. واشتهرت هذه اللعبة بالمخطه نسبة للخطوط التي يرسمها اللاعبون على الأرض عند مزاولتها. أما كلمة الشكه فربما تكون مأخوذة من الفعل شَكَّ الذي يعني وضع الشيء بانتظام، جاء في القاموس المحيط «شكّوا بيوتهم، أي جعلوها على طريقة واحدة». ولما كانت المخطة تحتوي على مربعات موضوعة بانتظام، فإنها ربما سميت بهذا الاسم لهذا.

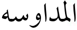
وتتطلب اللعبة أن يرسم اللاعبون، الذين يتراوح عددهم ما بين ثلاثة إلى خمسة لاعبين، مستطيلاً كبيراً بطول أربعة أمتار وبعرض مترين. ويقسم هذا المستطيل إلى سبع خانات، ست منها مربعة الشكل يحمل كل منها اسماً خاصاً. فيسمى الأول (باسم الله)، والثاني (الجنه)، والثالث (جهنم)، والرابع (المستراح)، والخامس (الشافي)، والسادس (الخاتمه). أما الخانة السابعة فتسمى (المقبل)، وتأخذ شكلاً هلالياً. كما تتطلب اللعبة إحضار قطعة صغيرة من الخشب أو الخزف تسمى بالشير، أو القحف أو القيس.

قبيل بداية اللعبة يقترع اللاعبون، بعد فراغهم من رسم المربعات، لتحديد من يبدأ اللعب منهم. ومن يقع عليه الاختيار يأخذ القطعة الخزفية (القيس)، ويقذف بها في المربع الأول، ثم يقف على قدم واحدة ثانياً القدم الأخرى إلى الخلف، ثم يقفز إلى المربع الأول ليقع على القيس فيحاول دفعه بقدمه التي يقف عليها إلى المربع الثاني فالثالث. ويستمر في دفع القيس من مربع إلى الذي يليه، طالما أن قدمه مثنية إلى الخلف لم تلامس الأرض، وأن القيس، بعد دفعه بالقدم، ينتقل مباشرة إلى المربع





التالي، ولا يتجاوزه إلى المربع الآخر أو يقع على الخط الفاصل بين المربعين. أما إذا لم يتحقق أي من هذه الضوابط، فإن اللاعب يخسر دوره في اللعبة، ويحل محله لاعب آخر حسب ما تحدد وفقاً للقرعة. ولكن إن لم يخالف اللاعب أياً من هذه الشروط، فإنه يستمر في اللعب. فإذا بلغ المربع الرابع (المستراح) كان له الحق في الوقوف على كلتا قدميه ليأخذ قسطاً من الراحة برهة من الزمن، بعد أن تجاوز المربعات الثلاثة دافعاً القيس من مربع إلى آخر على قدم واحدة. وينطلق في دفع القيس إلى المربع الخامس فالمربع السادس فالمربع الأخير (المقبل). بعد ذلك يتعين عليه أن يقف جاعلاً المربع السابع إلى الخلف منه، أي مستدبراً المخطة إلى الخلف بحيث لا يرى أياً من المربعات. ثم يأخذ القيس ويقلبه ويرمي به من أعلى رأسه إلى الخلف، ليقع على أحد المربعات الستة. فإذا وقع على أحد هذه المربعات أصبح ذلك المربع ملكاً له ولا يحق لأحد من اللاعبين المرور به، ويصبح من حق هذا اللاعب أن يستريح عند مروره بهذا المربع، لأنه ملك له. ويضع اللاعب علامة مميزة على هذا المربع، كعلامة الضرب X مثلاً، تمييزاً له عن المربعات التي لا يملكها أحد من اللاعبين. بعد ذلك يأخذ هذا اللاعب القيس، ويبدأ اللعب من جديد، بادئاً بالمربع الأول ومتبعاً الأسلوب نفسه، إلا أنه في هذه المرة له الحق في الاستراحة، ليس فقط في المربع الرابع (المستراح)، بل أيضاً في المربع الذي أصبح ملكاً له في الجولة الأولى. وهكذا يستمر اللاعب في اللعب حتى يمتلك أكبر عدد ممكن من المربعات، أو يخطئ في التقيد بأحد شروط اللعبة. فإن أخطأ فقد دوره في اللعبة، ليحل محله لاعب آخر حسب القرعة. ولكن اللاعب الذي أخذ الدور سيجد اللعب صعباً، طالما أن اللاعب الذي سبقه قد نجح في حجز مجموعة من المربعات وامتلاكها. فهذا الامتلاك يمنعه من الوقوف بها، بل عليه تجاوزها قفزاً، مما يؤدى إلى فقدانه للدور فيعقبه لاعب آخر، وهكذا. أما اللاعب الذي تمكن من امتلاك بعض المربعات فيصبح الأمر أمامه سهلاً لامتلاك ما بقي من المربعات، عندما يعود إليه الدور، سواء بسبب فشل منافسيه في التقيد بشروط اللعبة، أو لعدم قدرتهم على التجاوز قفزاً للمربعات التي أصبحت ملكاً له (عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٦٧، ومصادر أخرى).


## المداوسه

وتسمى (الدخليتين) في بعض المناطق الجنوبية، وهي من ألعاب القوى التي يمارسها الصبيان، وهي لون من ألوان المصارعة أو المطارحة (الطَّرح). وكلمة المداوسه مأخوذة من الدوس، وفعلها داس، ومعناه الوطء بالرجل. وسميت اللعبة بذلك لأن اللاعبين أثناء المداوسة يحاول كل منهم الإمساك بالآخر وإلقاءه أرضاً بقوة، مما قد يعرضه للدوس أو الدهس بالأرجل أثناء عملية المداوسه.

تزاول اللعبة في مكان فسيح ذي أرض لينة، ترسم فيه دائرة كبيرة، لتكون بمثابة حلبة المداوسة. وتمارس اللعبة من قبل لاعِبَيْن متكافئي الطول والقوة غالبا، يدخلان إلى حلبة المصارعة، ويقف المتفرجون والمشجعون للاعبين خارج الحلبة. وتتمثل هذه اللعبة في محاولة كل لاعب الإمساك بالآخر، وإحكام القبضة عليه، ثم رفعه إلى أعلى، وطرحه على الأرض. وقد يحاول الميل به يمنة ويسرة بقوة، للإخلال بتوازنه وليسهل عليه إلقاؤه على الأرض. وقد يعمد أحد اللاعبين إلى محاولة عرقلة قدم اللاعب الآخر، بأن يشبك قدمه بقدم الخصم ثم يلوي بها حتى يختل توازن خصمه، فيسهل عليه إلقاؤه على الأرض. ويتحدد الفوز بقدرة أحد اللاعبين على إلقاء اللاعب الآخر على الأرض مرة واحدة أو أكثر. ويحاول اللاعب المهزوم غالباً إعادة اللعبة لجولة ثانية وثالثة، علَّه يستطيع الثأر لنفسه، خصوصاً إذا كان هناك من يُحَرِّضُه من اللاعبين أو المتفرجين. فإن لم يتمكن من الثأر لنفسه، فما عليه إلا الرضا بالواقع والتوقف عن الاستمرار في المداوسة. وقد يترتب على هذه اللعبة أحياناً أن تتطور إلى خصومة حقيقية، خصوصاً عند تدخل بعض المتفرجين الذين لا يعجبهم أن يروا من يشجعونه وقد خسر اللعبة أكثر من مرة.

وقد تطلق المداوسه في بعض مناطق جنوب المملكة على الخصام الجدي، أما في بلاد غامد وزهران فإنه يعني المزاح المتفق عليه فإذا برز اثنان لكي يتداوسا فإنهما يتفقان على مسكة تسمى الدخليّه أو الدخليتين ومعنى الدخلية عندهم أن يضع أحدهما ذراعه تحت ذراع خصمه الأيسر وخصمه يفعل فعله، وهنا يكون الحال متعادلاً والقوي هو الذي يطيح بزميله، وفي بعض الحالات وعندما يكون أحدهما أقوى من الآخر، فإن الضعيف يشترط الدخليتين بحيث يضع ذراعيه تحت ذراعي نظيره لأن ذلك أدعى للتحكم، وأحياناً يُعتمد على القرعة





لتحديـد من يبدأ بهذه المسكـة (عفيفي ١٤١٢ : ١٢٨).

## المداويم

(انظر الدوامه)

## المدريهه

(انظر المراجيح)

## المدوان

(انظر الدوامه)

## المدود

(انظر العرائس)

## المَراجيح

من الألعاب التي يمارسها كلا الجنسين ممن تتراوح أعمارهم ما بين سن التاسعة إلى الخامسة عشرة. وأكثر ما تمارس نهاراً في الحـقول والمـزارع، حيث تـتوافـر الأدوات اللازمة لمزاولتها. ويطلق على هذه اللعبة في بعض المناطق أسماء مختلفة تحمل المعـنى نفسه مثـل (المِرْجِيْحَه)، و(المِرْجَحانه)، و(المَرْجُوحه). وتسمى هذه اللعبة في منطقة الباحة (اقرانزاحه) واللعبة من الألعاب التي كانت معروفة عند العرب قديماً. ولذا نجدها مـنتشرة في كل البلاد العربية، وكانت تعرف عند العرب بأسماء معينة مثل (الرَّجاجَه)، (الطَّواخَه)، (الأُرْجُوحَه)، (المَرْجُوحَه). وكلمة (المراجيح) جمع مفرده مرجاحة، والمرجاحة اسم آلة مأخـوذة من الفعل رَجَحَ ومعناه زاد، ومـنه قولهم «فلان راجح العقل» أي أنه يتميز بقدرات عقلية عالية. كما تـفيد الكلمة معنى الميل. وسميت اللعبة المرجاحة لأن اللاعب أو اللاعبـين يتأرجحون مـا بين الارتفاع والهبـوط، كما في إحدى صور هـذه اللعبة، أو ما بين جهة وأخرى مقابلة لها في شكل نصف دائرة أو هلال، كما في الصورة الأخرى لهذه اللعبة. وقد ورد في القاموس المحيط «رجح الميزان يرجح رجوحاً ورجحاناً: مال، وترجحت به الأرجوحة: مـالت فارتجح وراجـحته فرجـحته: أي زاد وزني عـلى وزنه، وتـرجح: تـذبـذب، والمـرجوحـة: الأرجـوحة». وتمـارس هذه الـلعـبة بصورتين مـختلفتين، من حيـث عدد الـلاعبـين وطـريقـة الأداء والأدوات المستخدمة في كل منهما. فأما الصورة الأولى والمـعروفة فـي بعض المنـاطق بالرَّوْجَحانه أو المِرْجِيْحَه أو اللاَلْ، فهي أشبه ما تكون بالميزان، وتتطلب مزاولتها لاعبين فقط، يحضران خشبة مستقيمة

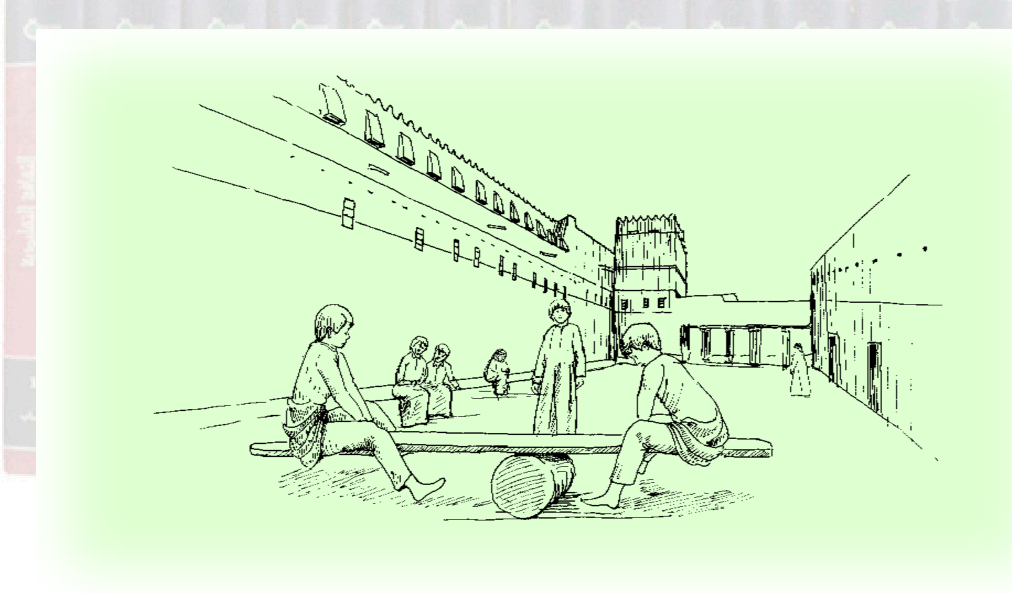




وغليظة من خشب الأثل أو نحوه، بطول خمسة أمتار تقريباً. ثم يعرضانها من منتصفها على شيء بارز، كحجر كبير أو جذع نخلة ممتد على الأرض، أو حائط قصير ونحو ذلك، بحيث يكون ارتفاع ذلك الشيء البارز لا يقل عن متر حتى يسمح بالتأرجح.

بعد ذلك يجلس أحدهما على طرف الخشبة، في حين يجلس اللاعب الآخر على الطرف الآخر منها، وكأن كلاً منهما راكب دابة. وتبدأ اللعبة بأن يضغط أحدهما بكل ثقله على الخشبة، ثانياً قدميه، فيرتفع اللاعب الآخر إلى الأعلى، حتى يصل إلى حد معين. ثم يضغط اللاعب الثاني بكل ثقله على الخشبة، ثانياً قدميه، حتى يرتفع اللاعب الأول إلى حد معين. وهكذا يستمران في التأرجح حتى يقررا التوقف. عند ذلك يطلق اللاعبان أقدامهما معاً فتقع على الأرض، حتى ينهيا وضع التأرجح. ومن الطريف في هذه اللعبة أن العصا قد تنكسر أحياناً من وسطها، بسبب شدة الضغط عليها، مما يؤدي إلى سقوط اللاعبين فجأة.

ومن حيل الخبثاء من اللاعبين أن يقوم أحدهم بخديعة من يوازنه على الطرف الآخر من المرجيحة أو المرجحانة بأن يضغط على الطرف الذي يليه منها حتى يصل إلى مستوى الأرض، ويكون زميله معلقاً على الطرف الآخر إلى أعلى



المَراجيح





مستوى. وفي هذه الأثناء ينزلق على الأرض تاركاً الخشبة تسقط بصاحبه من الجهة الأخرى حتى يرتطم بالأرض بعنف.

ومنهم من يردد بعض العبارات كأن يقول أثناء التأرجح «طر بواحد» ثم يقول صاحبه «طر باثنين».

وفي منطقة الباحة يقول اللاعب الأول «اقرانزاحه» فيرد عليه الآخر «حبه باحه». وهكذا، حتى يتحين أحدهما الفرصة لإسقاط صاحبه من أعلى على حين غفلة منه.

وقد أخذت هذه اللعبة مكانها كأسلوب من أساليب قضاء وقت الفراغ. فأصبح لها وجودها في الحدائق والمتنزهات، ويستخدمها الصغار والصبيان.

أما الصورة الثانية للعبة، والمعروفة في بعض المناطق بالمَرْجَحَانَه، فهي ذات طابع فردي، إذ يزاولها شخص واحد. وعند تعدد الأشخاص يُعد كل منهم مرجاحة خاصة به، أو قد يتبادلون المرجاحة نفسها. وتعرف هذه الصورة من لعبة المرجاحة في بعض المناطق باسم الدَّرّافه، وفي بعضها الآخر بالمِدْرِيْهه. وصفتها أن يحضر اللاعب حبلاً قوياً أو غترة، وقد يستخدم جريد النخل بدلاً من ذلك. ويتعين أن يكون طول الحبل مناسباً، بحيث يتراوح ما بين مترين إلى ثلاثة أمتار. ويربط طرفي الحبل بخشبة مرتفعة عن الأرض بمسافة لا تقل عن مترين على الأقل، بحيث يكون بين طرفي الحبل، بعد ربطهما بالخشبة، مسافة لا تقل عن نصف المتر. وبذلك يصبح شكل الحبل على هيئة حرف U. ثم يحضر اللاعب قطعاً من القماش، ويلفها على الجزء المقوس من الحبل، لتصبح بمثابة كرسي. فيجلس الصبي على الكرسي، باسطاً قدميه إلى الأمام ممسكاً طرفي الحبل بيديه، محاولاً الاندفاع إلى الأمام وإلى الخلف بجهد ذاتي. وقد يعينه شخص آخر بدفعه من الخلف عدة مرات، حتى يأخذ في التأرجح ذهاباً وإياباً. ويستمر الصبي في التأرجح على هذا الوضع، حتى يقرر التوقف عن اللعب ليحل محله آخر، وهكذا.

وعند استخدام عُسْبان النخل بدلاً من الحبل، يبحث اللاعب في المزرعة عن نخلتين متجاورتين، يكونان على الطول نفسه، تفصل بينهما مسافة لا تزيد عن أربعة إلى خمسة أمتار. فيقف في منتصف المسافة، بين النخلتين، آخذاً عسيباً من كل نخلة ويربطهما ويشدهما





إلى بعضهما. ثم يجلس عليهما، باسطاً قدميه إلى الأمام، ممسكاً بيده اليمنى أحد العسيبين، وبيده اليسرى العسيب الآخر. ثم يأخذ في الاندفاع إلى الأمام والخلف بجهد ذاتي. وقد يساعده شخص آخر في دفعه عدة مرات إلى الأمام، حتى يأخذ في التأرجح تلقائياً. ويستمر اللاعب في التأرجح حتى يتعب أو يمل، فيقرر التوقف عن اللعبة. عند ذلك يحاول تخفيف سرعة التأرجح، حتى إذا توقف عن التأرجح قفز إلى الأرض. وقد تصبح لعبة المرجاحة مجالاً للتنافس والتحدي بين لاعبين وأكثر عند وجود درافه لكل لاعب على حدة. فيتنافس اللاعبون فيما بينهم في الارتفاع إلى أعلى، كلٌ بمرجحانته، لمسافة أبعد من زملائه. واللاعب الفائز هو الذي يستطيع عند الاندفاع إلى الأمام، الوصول إلى مستوى من الارتفاع أعلى من بقية منافسيه.

ويطلق اسم المراجيح أيضاً، في عامية المنطقة الوسطى، على تلك الآلة التي تستخدمها الأمهات قديماً لتعليق (الميزب) وهو سرير ينام فيه الأطفال الرضع مصنوع من جلود الأغنام ولعله هو المعروف بالمنز في بعض المناطق. ويُعمل الميزب من ثلاث عصي، اثنتان منها على شكل نصف دائرة. أما العصا الثالثة فهي عصا مستقيمة، تعرض على العصوين السابقتين من وسطهما، ويترك جزء بسيط منها متجاوزاً وسط العصا الهلالية المرتكزة على الأرض. وتشد هذه العصا الثالثة إلى العصوين هلاليتي الشكل، حيث تلتقي بهما من وسطيهما، بحبل أو بقِـدّ ونحوه. ثم يعلق الميزب على المراجيح من رأس العصا الثالثة. وبعد تعليق الميزب، وبداخله الرضيع، تدفعه الأم إلى الأمام والخلف عدة مرات، فيأخذ في التأرجح مما يساعد الرضيع على الاستغراق في النوم سريعاً (السليم ١٤٠٦ : ١٣٥، ومصادر أخرى).

## المْراز

من الألعاب التي يمارسها الذكور فيما بعد سن الحادية عشرة. تعرف بهذا الاسم في المنطقة الغربية، وتعرف باسم المِرْبَيْطَه في بعض أجزاء تهامة. وتمارس اللعبة نهاراً في ميدان فسيح ذي أرض لينة خالية من الحجارة والشوك مما قد يؤذي أقدام اللاعبين. ويشترك في ممارستها لاعبان فأكثر. فيضعان حجراً كبيرا، نوعاً ما، في وسط الميدان ليكون علامة للنقطة التي يبدأ منها القفز. وعلى

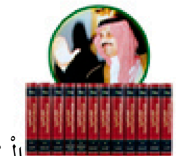


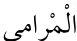


بعد بضعة أمتار يرسم خط مواز لموقع الحجر يعرف بخط الرجعة. وتعد المسافة ما بين خط الرجعة والحجر الكبير، هي المسافة التي يتعين على اللاعبين قفزها. ثم يأتي كل لاعب بحجرين في حجم قبضة اليد. وعلى بعد ما يقارب عشرة أمتار من الحجر الكبير، في الاتجاه المعاكس لخط الرجعة، يُرسم خط يصطف عليه اللاعبون حسب الاتفاق أو حسب القرعة استعداداً لبداية اللعب. وبعد أن يصطف اللاعبون، يمسك اللاعب الأول الحجرين في يديه ثم ينطلق مسرعاً نحو الحجر، المتخذ علامة لبداية القفز، حتى إذا قاربه قفز في اتجاه خط الرجعة. وفي هذه الأثناء عليه أن يقذف الحجرين الممسك بهما إلى الخلف، وذلك قبل أن يستقر هو على الأرض. ثم تقاس المسافة التي قفزها، ابتداء من مكان الحجر علامة القفز. ثم يأتي دور اللاعب الثاني فالثالث، وهكذا كل منهم يقفز وبالطريقة نفسها. وبعد انتهاء آخر لاعب تقاس المسافة التي قفزها كل واحد منهم. واللاعب الفائز هو من استطاع قفز أطول مسافة مقارنة بمنافسيه. وتجدر الإشارة إلى أن اللاعب إذا استقر على الأرض قبل قذف الحجرين الصغيرين من يده إلى الخلف، يتعين عليه أن يعيد اللعبة من جديد. فمن شروط اللعبة أن يتخلص اللاعب من الحجرين الصغيرين أثناء القفز، وقبل استقراره على الأرض (العواد ١٤٠٧: ٣٩).

## المرازيز

وهي لعبة تمارس في الباحة قوامها فريقان متنافسان، وحجارة طويلة، وأخرى صالحة للرمي بحجم حبة الطماطم وتبدأ بأن يعمد كل فريق إلى تثبيت الحجارة الطويلة عمودياً وتسمى مرازيز ومفردها مرزاز ولكل فريق ثلاثة مرازيز، وتثبت متتابعة ويفصل بين المرزاز وأخيه قرابة ٥٠سم ويفصلها عن مرازيز الخصم مسافة كافية للرمي والتصويب وتستخدم القرعة لتحديد صاحب الرمية الأولى، فيقف الرامي عند المرز الأول لفريقه ويصوّب على مرازيز الطرف الآخر، فإن أصاب أحدها يصبح من حقه إعادة الرجم، وإن أخطأ فعليه التنحي ليبدأ الفريق المنافس في أخذه. وقد تكون الرمية الواحدة مصيبة لاثنين من المرازيز وهذا نوع من التفوق، فإذا سقطت جميع مرازيز أحد الأطراف قبل مرازيز الطرف الآخر فإن صاحب المرازيز الساقطة يصبح مهزوماً.







## الْمْرامى

من ألعاب الذكور ممن تجاوزوا سن الثانيـة عشرة، وهي لعبة تـعتمد على المهارة في التصويب والدقة في التسديد. وكلـمة الْمْرَامـى مأخـوذة من الرمـي، والمقصود بها اشتـراك اثنين أو أكثر من اللاعبين فـي التسديد رمياً نحـو هدف محدد.



الْمْرامى

تمارس هذه اللعبة نهاراً في ساحة أو ميدان فسيح خال من العمران والأشجار، وبعيد عن المارة. يمـارسها لاعبان على الأقل، وقد يشترك في مزاولتها فريقان متـكافـئان من حـيث العـدد وقدرات اللاعـبين. يتفـق اللاعبان عـلى شيء محددٍ، كحجر أو عظم أو جالون فارغ ونحو ذلك، ليكون بمثابة الهـدف الذي يقذف بالحجارة، ويوضع على مسافة لا تقل عن عشرة إلى خـمسة عشر متراً. ويحضر كل لاعب حجراً ليقذف الهدف به، ويسمى بالصول أو السهم. بعد ذلك يصطف اللاعـبان أو أعضاء الفريقين، على الخط المستقيم الذي تفصل المـسافة المذكورة بـينه وبين الـهدف. ثم تجرى القرعـة لتحديد مَن مِـن اللاعبين يبـدأ الرمي. فيـبدأ من تحدده القرعـة الرمي نحو الهدف، فإن أصابه حسبت له نقطة على منـافسه، وإلا فاته ذلك، وانتقـل الدور إلى منافسه. فيسدد نحو الهدف، فإن أصاب فلـه نقطة، وإلا عاد الدور مرة أخرى إلى اللاعب الأول، وهكذا. وكلما أصاب أحد اللاعبين الهدف، أعيد الهدف إلى مكانـه. وفي نهاية اللعبة، يعد الفائز من استطاع إصابة الهدف مرات أكثر من منافسيه. أما إذا اشترك فريقان في اللعـبة، فإن أعضاء الفـريق البادئ بالتسديد يرمون الهدف لاعباً تلو الآخر حتـى يرمي آخـر لاعب في الـفريق. تسجل عـدد المرات (النقاط) التي نجح فيـها أعضاء الـفريق الأول فـي إصابة الهـدف. بعد ذلـك ينتـقل الدور فـي التسديد لأعـضاء الفريق الثاني، وبـعد انتهاء آخر لاعب من التسديد تحصى عدد المرات التي نجح فيها أعضاء هذا الفريق في إصابة الهدف. بعد ذلك تجرى عملية المقارنـة بين الفريقـين من حيث مرات إصابة الهدف. والفريق الفائز هو الذي





استطاع أعضاؤه إصابة الهدف مرات أكثر (الـهـويمل ١٤٠٨ : ١٦١، ومـصـادر أخرى).

## المربوه

(انظر عظيم سرى)

## المربيط

(انظر المراز)

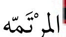
## المرْتبه

من الألعاب التي يمارسها الذكور ممن تتـجاوز أعمارهـم سن الثـانية عشـرة. وسميت اللعبـة بالمرْتبه تشبيهاً لها بمرتبـة السيارة، ذلك أن مـمارسة اللعبة تتطـلب وضع لوح من الصفيح على إطار أو عجلة (كفر) سيارة، إذ يشعر من يجلـس على هذه الخـشبة وكأنـه جالس علـى مرتبة السيارة. وأثناء اللعبة يتعين على اللاعبين القفز فوق تلـك العجلة بذلك الوضع، مع عـجلة أخرى تـوضع إلى جانـبها. ولممارسة هذه اللعبة يُحضر إطاران (كفران) من إطـارات السيـارات. فينصـب أحد الإطارين على الأرض، ويـوضع الإطار الثاني إلى جانبه على بعد مسافة لا تقل عن متر، ولكنه يثبت في الأرض بـعمق لا يقل عن خمـسين سنتمتراً. ثم يؤتى بلوح من الصفيح بطول متر وبعرض إطار السيارة تقريـباً، ويسند أحد طرفيه على الإطار الأول، ويوضع طرفه الثاني على الأرض باتجاه الإطار المثبت في الأرض.

وصفة اللعبة أنه بعد إعداد أدواتها، يجتمع عدد من اللاعبين في حدود اثنين إلى ستة، ويصطفون واقفين علـى خط مستقيم، على بعد عشرة أمتار في اتجاه الإطار الذي وضعت عليه المرتبة. ويتعين على كل لاعب أن يسرع نحو العجلتين ليقفزهما، واللاعب الفائز من المجموعة هو الـذي يسـتطيـع تجاوز العـجلـتين والوصول إلى مسافة أطول بعد العجلة الثـانيـة (المرزوقـي ١٩٨٤ : ٦٥-٦٧، ومصادر أخرى).

## المرْتَمّه

من ألـعاب الصيـد التي يمارسـها الشباب الذكور بعد سن الخامسة عشرة، لصـيد الـطيور الـصغيـرة كالحـمام، والحـجـل، والـقطـا، والـسـمـان، والقمـاري، والعصافيـر ونحو ذلك. وتعرف بهذا الاسم في المنطقة الغربية، وفي الباحة تعرف باسم (المنسيه)، وفي المدينة المنورة وما حولها تسمى (الردّيْحه) ولعل كلمة المرْتَـمّه مأخوذة من الفعل ارتمى، فالارتمـاء هو سقوط أو وقـوع



شيء معلق في مكان محدد. وتمارس اللعبة نهارا، وعلى نحو خاص في مطلع النهار وقبيل الغروب، حين تهبط الطيور للمزارع بحثاً عن الغذاء. وتتطلب اللعبة ذهاب الصياد إلى الحقل لاختيار مكان يكثر فيه تجمع الطيور الصغيرة، فيحفر فيه حفرة صغيرة أكبر بقليل من حجم الطائر المراد صيده. ثم يحضر خشبة ثقيلة أو صخرة مسطحة توضع بشكل مائل، كغطاء للحفرة، وتدعم الخشبة أو الصخرة بعود صغير على الأرض من طرف الحفرة. ثم ينثر كمية من الحب في الحفرة، ويذهب بعيدا. فإذا جاءت الطيور ورأت الحب في الحفرة حطت مسرعة نحوها لالتقاط الحب. ويحدث مع هبوطها في الحفرة أن تحرك أجنحتها العود الصغير الذي يسند القطعة الخشبية أو الصخرة، فيترتب على ذلك وقوع الخشبة أو الصخرة التي تكون مسطّحة، وتسمى أحياناً بالصفيحة، على فوهة الحفرة، مطبقة على ما فيها من الطيور. عند ذلك يأتي الصياد مسرعاً لجمع الطيور المحاصرة في الحفرة، ويلجأ الصياد إلى ربط العود الدقيق بخيط طويل لا يكاد يرى، ليمسك به الصياد من مكان بعيد. فإذا دخلت الطيور في الحفرة لالتقاط الحب سارع الصياد بسحب الخيط الرفيع، فتقع



المرْتَمّه





الصخرة أو الخشبة على فوهة الحفرة مطبقة على ما فيها من الطيور (السالمي ١٤١٠: ٣١٢).

## المرجانه

(انظر المقلاع)

## المرجمه

(انظر المقلاع)

## المرز

(انظر التصويب)

## المِرْقَع

من الألعاب المسائية التي يمارسها الصبيان ممن هم دون سن الثالثة عشرة. ويبدو أن كلمة المرقع اسم آلة من الفعل رقع، بمعنى ضرب، وهو قطعة من القماش ملفوفة لفاً محكماً، حتى تصبح بمثابة كرة متماسكة. وكلمة المرقع في عامية جنوب المملكة تعني المضرب، وذلك لأن الكرة في إحدى مراحل اللعبة تستخدم أداة للضرب.

وتمارس اللعبة من قبل مجموعة من اللاعبين بحدود عشرة أو أكثر. يرسمون دائرة كبيرة على الأرض يتوسطها حجر، ويحضر كل لاعب منهم المرقع الخاص به ويضعه على الحجر. أما الحجر فيربط أحد طرفيه بحبل، ويمتد الطرف الثاني ليصل إلى محيط الدائرة. ويُختار أحد اللاعبين ليقوم بدور الحارس. فيدخل الدائرة ويمسك بطرف الحبل الممتد إلى محيط الدائرة، وتكون مهمته حراسة المراقع من أن يختطفها أحد اللاعبين المتربصين خارج نطاق الدائرة. وتبدأ اللعبة بأن يبدأ اللاعب الممسك بطرف الحبل داخل الدائرة بالدوران داخل الدائرة، فيصول ويجول داخلها. أما اللاعبون المتمركزون خارج الدائرة، فيجولون حول الدائرة يحاول كل منهم اغتنام الفرصة لينقض على الحجر، على حين غفلة من الحارس، لاختطاف أحد المراقع. فإن نجح أحدهم في ذلك من دون أن يلمسه الحارس، أمسك اللاعب بالمرقع وانهال به ضرباً على الحارس عقاباً له لعدم حيطته وحذره، وعلى الحارس أن يتحاشى الكرة بعد رميها نحوه من قبل اللاعب الذي نجح في اختلاسها، كما يتعين على الحارس الاستمرار في دور الحراسة. أما إذا نجح الحارس في ملامسة اللاعب المتسلل داخل الدائرة، ولو لمسة خفيفة باليد أو القدم، يكون دوره كحارس قد انتهى، إذ يعني ذلك أنه نجح في حماية المراقع من الاختطاف.






ويتعين على اللاعب الملموس أن يحل محله في الحراسة ممسكاً بالحبل، ويأخذ في الصولان والجولان داخل الدائرة دفاعاً عن المراقع. أما الحارس الأول فيخرج لينضم إلى بقية اللاعبين خارج الدائرة، ويشاركهم في عملية التمويه على الحارس الجديد تمهيداً لاختطاف أحد المراقع الموضوعة فوق الحجر (الوشمي ١٤٠٨ : ١١٥).

## المروه

(انظر عظيم سرى)

## المزاقيط

(انظر الحامل، والصقله)

## المزانده

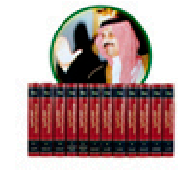
(انظر المطارحه)

## المزْلام

من الطرق المستخدمة في صيد الطيور الموسمية التي تختفي عادة بين غصون الأشجار والنباتات الصغيرة خوفاً من الطيور الجوارح. ولذا فهذه الطيور عندما تنتقل من مكان إلى مكان، أو عندما تحس باقتراب أحد نحوها، تفر مسرعة من وجهه. وتطير عادة طيراناً منخفضاً، خوفاً من الطيور الجارحة التي إذا رأتها انقضت عليها وافترستها. ومن هذه الطيور الموسمية طيور الفرّي أو السمان، وكذلك الكراوين وما شابهها. كما يستخدم المزلام أيضاً في صيد الأرانب البرية، وطريقة الصيد بالمزلام تتمثل في إحضار الصياد عصا طولها حوالي نصف متر، وسمكها بحجم مقبض الكف تقريباً. ثم يذهب إلى الحقول، حيث توجد تلك الطيور، أو إلى البراري حيث تتكاثر الأرانب البرية. فإذا فر من أمامه طائر أو أرنب سارع بقذف مزلامه نحوه بطريقة محكمة، بحيث يرتطم المزلام بالأرنب أو الطائر الذي سرعان ما يهوي ساقطاً مترنحاً من شدة الضربة. فيسارع الصياد بالتقاطه وتذكيته قبل أن يلفظ أنفاسه الأخيرة. وتعرف هذه الطريقة أيضاً باسم المقراط (العريفي د.ت. : ١١٦، ومصادر أخرى).



المزْلام





**المزويقه**

(انظر الدوامه)

**مزيته**

(انظر النباطه)

## مْسابَقْ لِنْخيل

هذه اللعبة من الألعاب الشعبية المعروفة في بعض المناطق الزراعية. وتتمثل اللعبة في المنافسة على صعود النخيل في أقصر وقت. وتتم عملية الصعود باستخدام الكَرّ، وهو حزام يلفه اللاعب حول جذع النخلة الخالي من الكرب وحول جسمه. ثم يشده ليساعده على تسلق الجذع. وهو يصنع من الجلد القوي المفتول (القِدّ) كما يكون الجزء العريض منه، الذي يلي ظهر اللاعب، خليطاً من النسيج القوي المتخذ من القد والليف. ولأداء اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ويبدأون بتسلق النخل مستخدمين الكر، ويتولى الجمهور، أو الحكم، حساب وتسجيل المدة التي يستغرقها كل فريق في الصعود. والفريق الفائز هو الذي يتمكن أفراده من تسلق النخلة في أقصر مدة من الزمن.

ونلاحظ أن الكر حبل يستخدمه الفلاحون في صعود النخيل لجني الرطب وغيره، لهذا فاللعبة تُعَوِّد أبناء الفلاحين



مْسابَقْ لِنْخيل





على استخدام هذه الأداة واكتساب مهارة صعود النخيل بها. فهم بذلك يقلدون آباءهم، فيجدون متعة وتسلية، وفي هذه اللعبة الفائدة العملية في مستقبل حياتهم. فإجادة استخدام الكر، والصعود بسرعة تؤهلهم لمساعدة آبائهم في العناية بالنخل. واللعبة تحتاج إلى قدر وافر من القوة والمهارة، لأن صعود النخلة، إذا كانت طويلة، ليس عملية سهلة (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١١٦-١١٨).

## مُسابَقَة السَّيْل

يعد قدوم المطر في المناطق الزراعية والصحراوية مناسبة سعيدة يفرح لها الصغار قبل الكبار. ولهذا يعبر الصغار عن فرحتهم بملاحقة السيل في المناطق التي بها أودية. فهم غالباً ما يسابقون السيل بالجري أمامه في الوادي، حتى مكان معين، ثم الخروج منه. وفي بعض الأحيان يحدث أن يكون السيل أسرع من الصغار، فيلحق بهم، مما يتسبب في حدوث بعض حوادث الغرق. وتعد اللعبة من الألعاب الممتعة والمسلية للصغار، وهي تمارس غالباً في غفلة من أهلهم، حتى لا يمنعوهم من لعبها خشية أن يجرفهم السيل.



مسابَقَة السيْل

## المساراه

من الألعاب القائمة على مهارة الجري السريع والقدرة على المراوغة. والكلمة مأخوذة من الفعل سرى، وهو السير ليلاً لمسافات طويلة. والمساراه لعبة جماعية يشترك فيها مجموعة من الأفراد بمختلف الأعمار. فيطاردون لاعباً ذا قدرات رياضية عالية، بقصد اللحاق به قبل وصوله إلى نقطة محددة.

وأكثر ما تمارس هذه اللعبة ليلاً في الليالي المقمرة، وتتميز بطابعها الجماعي. فيشترك في ممارستها مجموعة من الصبيان والشباب إلى جانب كبار السن ممن لديهم الاستطاعة على الجري. واللعبة في مجملها تشبيه للمشهد الذي يصور أهل القرية، صبياناً وشباباً وشيوخاً، وهم يطاردون لصاً. يتجمع اللاعبون في مكان فسيح، كأحد الحقول بعد جني محصولها، ويتفقون على نقطة الانطلاق

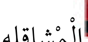




ويسمونها المسرى، ونقطة الانتهاء ويسمونها نهاية المسرى. ثم يخلع جميع اللاعبين ملابسهم، إلاّ سراويلهم، حتى لا تعوقهم عن سرعة الحركة. ثم يقفون صفاً واحداً على خط بداية المسرى. فيتقدم أكثر اللاعبين فتوة وسرعة ويبتعد عنهم بضعة أمتار، بحيث يكون بقية اللاعبين على خط البداية، ليشكلوا حائطاً يمنع هذا اللاعب من بلوغ خط النهاية بسهولة. وبعد أن يتخذ هذا اللاعب مكانه، الذي يبعد بضعة أمتار عن بقية اللاعبين الواقفين على خط البداية، يصرخ بأعلى صوته قائلاً «سرى» إيذاناً بانطلاق اللعبة. فيرد عليه اللاعبون بعبارة «من الساري سرى ياقوم طاح» وهي تفيد التهوين من أمر اللاعب المتحدي، وأنه مهما بلغ من قوة، فسيتم اللحاق به وإمساكه. وقد يبلغ عدد هؤلاء اللاعبين فوق العشرين لاعباً. فيبدأون في مطاردته مرددين العبارة السابقة، مما يحمسهم على سرعة اللحاق به وطرحه أرضا، وهذا يشجعه على زيادة السرعة ومراوغتهم حتى لا يتمكنوا من الإطاحة به. ويتفنن اللاعب المتحدي في المراوغة، مرة يمنة ومرة يسرة، وهو منطلق باتجاه نهاية المسرى. أما المطاردون فيحاولون قطع الطريق عليه بأن يتكتلوا أمامه فرادى وجماعات، وهو ينطلق نحوهم إيهاماً منه بأنه يقصدهم، حتى إذا قاربهم راغ عنهم بكل ما استطاع من سرعة وقوة متجهاً نحو نهاية المسرى، متسللاً من أي مكان لا يوجد فيه من اللاعبين من قد يطيح به. فإذا وصل إلى نهاية المسرى يكون بذلك قد فاز عليهم. وتعاد الكرة مرة ثانية وثالثة وهكذا. أما إذا تمكنوا من القبض عليه، فإن عليه أن يقول عبارة «علا» اعترافاً منه بأنه قد هزم وانتهى ووقع. وعند ذلك يأخذ اللاعب الذي أمسك به دور اللاعب الساري. وقد يحدث أن يُلقى القبض على اللاعب الساري، فيمتنع عن قول «علا» إشارة إلى عدم اعترافه واستسلامه للهزيمة. فيلتقط أنفاسه ويستعيد قواه، ليقوم بالانفلات والتخلص من المطاردين، ثم ينطلق كالريح نحو نهاية المسرى. وبذا يكون قد انتصر عليهم (علي ١٤١٠: ٧٧-٧٨).

## المسارَى

وهي المبارزة أو التنافس في رمي الحجارة إلى أبعد مسافة ممكنة بقذفها باليد. ولا يشترط لهذه اللعبة عدد معين من اللاعبين، فقد تكون بين اثنين أو ثلاثة أو أكثر. وتجرى في الساحات



الواسعة خارج البلدة، عادة، لكي لا تصيب الحجارة أحد المارة.

وعند ممارستها يحدد خط للرمي يضع المتسابق قدمه عليه عند الرمي، وقد يتأخر عنه عدة أمتار، ثم يأتي إليه مسرعاً. فإذا بلغه قذف بالحجر الذي في يده بكل قوة. ثم يليه اللاعب الآخر وهكذا. واللاعب الذي يستطيع قذف حجره مسافة أبعد من الآخرين يعد فائزا. وكان الصغار في السابق يعمدون إلى كي أذرعهم بواسطة خرقة ملفوفة على شكل إصبع يضعها الصغير على ظهر ذراعه، ثم يشعل النار في طرفها الأعلى ويتركها تحترق حتى تأتي حرارتها وتترك فيه أثراً واضحاً وتسمى في العامية القدحه، وجمعها قداح. وكان الناس في السابق يتوهمون أن هذه العملية تقوي ذراع اليد، وتكسب من يفعلها قوة في الرمي ودقة في التسديد والإصابة.

## الْمْشاقله

من ألعاب القوى التي تتطلب قوة التحمل وشدة المراس، ويمارسها الذكور في مختلف مراحل العمر. وكلمة المشاقلة مأخوذة من الفعل شَقَلَ الذي يعني بالعامية رفع الشيء عن الأرض. وجاء في القاموس المحيط «شَقَلَ الدينار أي وزنه». وليس للعبة وقت أو مكان محددان، فقد تمارس نهاراً أو ليلاً، داخل المنازل أو خارجها.

وتتطلب مزاولة اللعبة لاعبين اثنين متكافئين من حيث العمر والقوة والمهارة وحجم الجسم، إذ يلعب حجم الجسم دوراً مهماً في تحقيق الفوز. وصفتها أن يستلقي كل لاعب على الأرض، في اتجاه مخالف للآخر، أي يكون رأس كل لاعب منهما عند قدمي اللاعب الآخر، وتكون عيناهما في اتجاه السقف. ويتعين على كل لاعب أن يضع يده اليمنى على كتف اللاعب الآخر ويثبتها فيه، ويتعين على اللاعبين أن يلبسوا سراويل طويلة حتى لا تنكشف عوراتهم أثناء رفع أقدامهم وسيقانهم إلى الأعلى في إحدى مراحل اللعبة، خاصة أن اللعبة غالباً ما تزاول وسط جمع من المتفرجين. وتبدأ اللعبة بأن يشد كل لاعب كتف الآخر بيده اليمنى، في حين يرفع كل منهما رجله وساقه اليمنى إلى الأعلى. ثم يبدآن في التحاور بالأقدام وهي مرفوعة إلى الأعلى، ويستمران في ذلك حتى يتمكن أحدهما من خبط وتشتيت قدم اللاعب المنافس. فيدفع قدم منافسه، مع شد كتفه شداً عنيفا، مما يؤدى إلى





قلب اللاعب باتجاه رأسه فيتغير وضعه من الانبطاح على الأرض إلى القعود عليها. وبذلك يكون هذا اللاعب مهزوماً. وقد تعاد اللعبة لمرات أخرى مع اللاعب نفسه. فإذا تكررت هزيمته، انسحب من اللعبة ليحل محله آخر من المتفرجين لمنازلة اللاعب المنتصر (علي ١٤١٠: ٦٩).

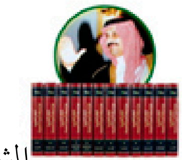
## المَشْرع

من وسائل الصيد المعروفة في منطقة سدير. وتمارس عادة في المزارع والنخيل وبعض المواقع المجاورة لها. ويلزم لممارستها عدة خطوات:

يحفر حوض مستطيل، بعمق خمسة سنتيمترات تقريباً، ويدهن بمادة جيرية عازلة للتسرب، ويملأ بالماء. ثم تنصب شبكة صغيرة تسمى شبكة القطا على أحد جانبي الحوض، وسميت بشبكة القطا لأن هذه الطريقة غالباً ما تكون خاصة بصيد القطا وترتكز على عودين متحركين، طولهما يزيد قليلاً عن عرض الحوض. وتربط الشبكة بخيط طويل موصول إلى غرفة صغيرة يختبئ فيها الصياد. وتكون الغرفة على شكل حفرة مسقوفة، تسمى عشة المشرع، وهي تحفر في الأرض بعمق نصف متر تقريباً، وتبنى من أعلى بارتفاع قريب من مستوى سطح الأرض، لكي لا تخيف الطيور بارتفاعها. وتحتوي على مدخل للصياد، وعلى فتحة صغيرة في مقدمتها كالنافذة الصغيرة يطل منها الصياد، ويدخل من خلالها الحبل المربوط بالشبكة. ويربط بطرف الحبل من الداخل عود يعرض على جانبي الفتحة، بحيث يكون جاهزاً للسحب في أي لحظة. وقد يستخدم صاحب المشرع ما يسمى بالرِّبِّيطة وهي جثة طير كاملة، أو بقايا طير قد أُكل وبقيت بعض أجزائه كالرأس والجناحين، توضع على عود مركوز في الأرض. فإذا رأته الطيور المحلقة ظنته طيراً ووردت على الماء. وقد تكون (الرِّبيطه) طيراً حيَّاً لكنه مقصوص الجناحين يربط إلى الحوض بحبل مدفون في الأرض. وعند ورود الطيور حوض الماء، يجذب الصياد الخيط المشدود بالشبكة، فترتفع الشبكة على العودين، ثم تطبق على الطيور.

## المشي على العلب الفارغة

بعد انتشار أنواع متعددة من العلب، بدأ الصبيان بإدخالها في بعض الألعاب الخاصة بهم. مثال ذلك استخدام علب الجبنة في عصا الدنانه، واستخدام علب الصلصه في بعض الألعاب كعمل كفرات





السيـارات أو سماعة الـتلفون ومـا إلى ذلك. وأما هذه اللعبة، وهي المشي على العلب الفارغة، فصفتها أن يحضر الصبي ثلاث علب فارغة. ثم يبدأ بالمشي على تلك العلب الواحدة تلو الأخرى، ناقلاً قدمه من هذه العلبة إلى تلك. فإذا وصل إلى العـلبة الأخيرة قـام بنقل العـلبتين الأخريين، ليبدأ من جـديد. ويفوز في اللعبة من يستطيع المشي مسافة أطول.

وهناك طريـقة أخرى لممارسة هـذه اللعبة، وصفتها أن يحضر الصبي علبتين فارغـتين، كلاهمـا مفتوحـة من جهة واحدة. ثم يفتـح في الجهة المغلقة من كل عـلبة، فتـحة صغـيرة أو فتحـتين صغيرتين متجاورتين. بعد ذلك يحضر حبلين، طول الحبـل بارتفاع قامته. ثم يدخل أحد طرفي كل حبل داخل فتحة العلـبة ويربطه بهـا، ثم يمسك الطرف الآخر للحبل في يده.

وطريقة اللعبة أن يتخذ اللاعب من العلبتين شبه حذاء، فيضع كل قدم على علبة جاعلاً طرف حبل القدم اليمنى باليد اليمنى، واليسرى باليد اليسرى. ثم يحرك العلبـتين بقدميه محاولاً الـسير بطريقة طبيعية.

وقد يمارس اللعبة لاعب واحد، وقد يمارسها أكثر من لاعب. فيحددون لأنفسهم خط بداية وخط نهاية، واللاعب الفائز هو من يصل إلى خط الـنهاية قبل اللاعبين الآخرين (السليم ١٤٠٦ : ١٥٧).

## المشي على اليدين

تتمثل هذه الـلعبة في قفز اللاعب إلى الأمام مع شقلبة جسمه في الهواء، بحيث يقع على يديه ويعتمد عليهما في رفع جسمه بدلاً من رجليه. وعلى هذا الوضع يصبح رأسه إلى أسفل ورجلاه إلى أعلى. ثم يبدأ بنقل يديه إلى الأمام محاولاً السير عليهما بطريقة طبيعية وكأنه يسير على قدميه.

وتحتاج اللعبة إلى قدر كبير جداً من المهارة والخفة والقدرة على الاتزان. كما تحتاج إلى وقت من التدريب لكي يجيدها اللاعب.

وهناك من اللاعبين من يحقق مهارة فائقة في ممارسة هذه اللعبة بحيث يستطيع المشي على المواسير المعترضة في الهواء، وعلـى حواف الجـدران. ومنـهم مـن يستـطيع صعود الـدرج وهو على هذا الوضع المقلوب.

وتنـظم المسابـقات المثـيرة بين مـن يجيدون ممارسة هـذه اللعبة، خصوصاً أثناء الاحتفالات والمهرجانات التي تقام في الأندية الرياضية والمدارس.





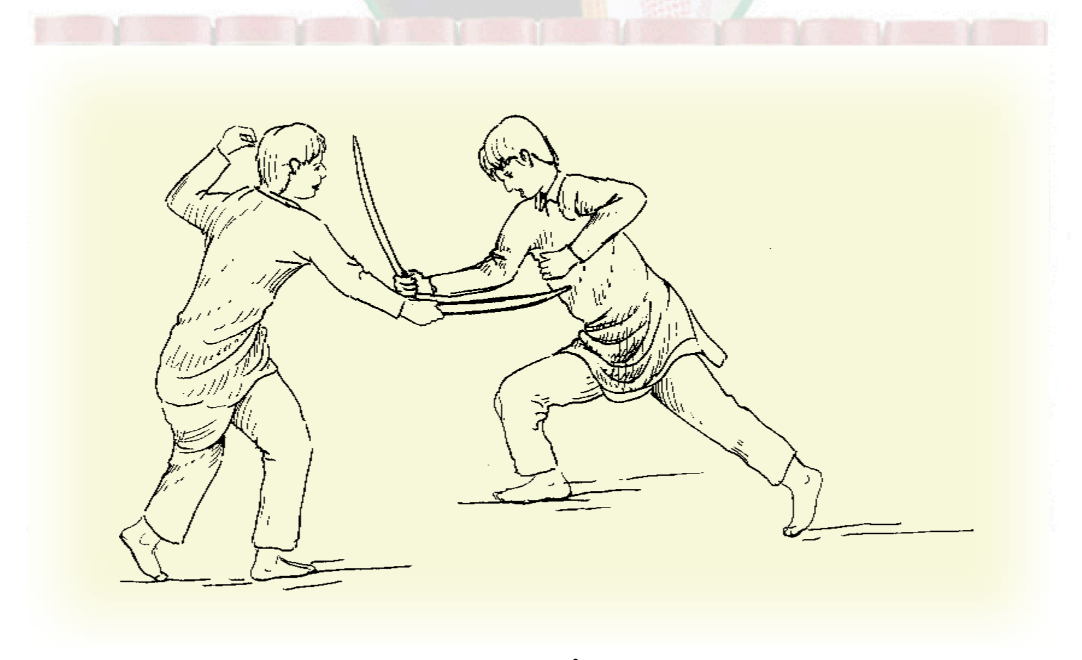
## المصارعه

(انظر المطارحه)

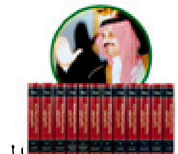
## الْمصْاقره

من ألـعاب المبـارزة التي يمـارسها الشباب ممن تجاوزوا سن الخامسة عشرة. تعرف هذه اللعبة في بعض مناطق المملكة الْمبْارزه، أو الْمنْاقله. وتعني جميع هذه المسميات تقاتل شخصين متكافئين، بآلة وطريقة يتفقان عليها قبل النزال.

ويمارس اللـعبة اثنان مـن اللاعبين المتكافئين من حيث القوة والمهارة. يحضر كل لاعب عصا من الخشب القوي، ويتم تهيئتها لتصبح كـل منهما بمثابة سيف. ويتعين أن يكون السيفان متساويي الطول. يتقابل اللاعبان في الميدان وقد حمل كل منهما سيفه. وتبدأ اللعبة بأن يحاول كل منهما مد سيفه تجاه الآخر وتسديده في بطن خصمه، أو في أي منطقة أخرى ما بين السرة إلى أعلى الصدر. ومن ينجح منهما فـي ذلك، يظل في الميدان. أما اللاعب الآخر فيعد لاعباً مصاباً ويتعين عليه الخـروج من اللعبة، ليـنزل محله لاعب آخر. وتبدأ المـبارزة من جديد. واللاعب الفائز هو مَنْ يستطيع الاستمرار لفترة أطول في الميدان، لِتَمَكُنه من إصابة كل من نازله واحداً تلو الآخر (عفيـفي ١٤١٢ : ١٣٠).



الْمصْاقره





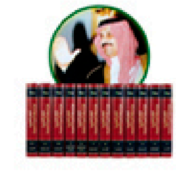
## المصاقِيل

من الألعاب المعروفة في عدد من مناطق المملكة، ويمارسها كلا الجنسين ممن تتراوح أعمارهم ما بين الثامنة إلى الثالثة عشرة. وعلى الرغم من أن اسم المصاقيل يطلق في بعض المناطق على اللعبة المعروفة بالصقله، كما ورد في موضعه، إلا أن لعبة المصاقيل تختلف عن لعبة الصقله اختلافاً جذرياً كما سيتضح أدناه.

وكلمة المصاقيل جمع مصقال، والمصقال حجر صغير أبيض مستدير الشكل يعرف بالمروه في بعض المناطق، وقد يكون من مواد أخرى كنوى التمر أو بعر الجمال. وقد حل محله حديثاً الزجاج كروي الشكل، الذي يطلق عليه الصغار في بعض مناطق المملكة عيون البقر أو البرجون.

تمارس هذه اللعبة بطرق مختلفة نوعاً ما، منها (الكَسْبه)، و(الصَّقْعَه)، أو (الصَّقعْ)، و(المُثَلَّث)، أو (الدائره)، و(الدَّبْقَه)، و(النّقْد)، أو (أم نقَيْد)، أو (الكَشحْ). ونورد فيما يلي كيفية لعبة المصاقيل، وفقاً لكل طريقة من هذه الطرق.

تتمثل لعبة المصاقيل بطريقة الكسبه، في أن يحضر اللاعبان مقداراً متساوياً من المصاقيل، ثم يحفران حفرة في الأرض، ويساوى المحيط الخارجي للحفرة. ثم يرسم اللاعبان خطاً يسمونه المدى أو الميد ووظيفته تحديد النهاية التي لا يجوز تجاوزها، والتي تملأ بالمصاقيل من قبل اللاعب الخاسر، على أن يكون بينه وبين الحفرة حوالي المترين. وقبل ابتداء اللعبة يميز كل لاعب مصقاله عن مصقال منافسه بوضع علامة مميزة معروفة من قبل اللاعبين. وبعد تحديد من يبدأ اللعبة أولاً، عن طريق القرعة أو الاتفاق، يأخذ اللاعب الأول مصقاله ومصقال منافسه ويصوبهما نحو الحفرة من الجهة التي تقع إلى الطرف الآخر من المدى أو الميد، بحيث تتجه المصاقيل إلى جهة المدى أو الميد، بعد خروجهما أو خروج أحدهما من الحفرة بعد قذفهما. ويعد اللاعب خاسراً في حالة استقرار كلا المصقالين في الحفرة، أو خروجهما معاً منها. وكذلك يُعد خاسراً إن استقر مصقاله في الحفرة وخرج مصقال زميله تجاه المدى. فيفقد دوره في اللعبة لينتقل إلى منافسه. أما في حالة خروج مصقاله إلى ناحية المدى وبقاء مصقال منافسه في الحفرة. فيعد فائزاً باللعبة. ويترتب على ذلك قيام اللاعب الآخر بملء المسافة -ما بين



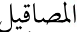


مصقالـه، الواقع داخل الحفرة، وبين مصقـال منافسه، الذي فـاز باللعبة، الواقع خارج الحفرة إلى ناحية المدى- بالمصاقيل. وتصبح هذه المصاقيل ملكاً للاعب الفائـز. وهكذا تستمر اللعـبة بالطريقة نفسها حتى يأتي أحد اللاعبين عـلى مـا لدى الـلاعب الآخـر مـن المصاقيل. وتنتهي اللعبة بفوز اللاعب الذي تمكـن من ضم مصاقـيل زميله جميعاً إلى مصاقـيله، أو حصل على عدد كبير من المصاقيل مقارنة بمنافسه، في حالة رغبـتهما في التوقف وإنهـاء اللعبة.

أما الطريقة الثانية للعبة المصاقيل فإنها تدعى الصقعه، أو الصقع. والـكلمتان لهما المفهوم نفسه في اللهجة المحلية، إذ تعنيان ضرب حجر أو مادة صلبة عـلى شيء مماثل، مما يـحدث صوتاً. وعليه فالكلمتان اسم للصوت الصادر عن تلك العملية.

وتتمثل لعبة المصاقيل بهذه الطريقة، في أن يحضر كل لاعب من اللاعبين خمسة من المصاقيل، ثم تنثر جمـيعها على الأرض. ويبدأ اللعب، عن طريق الاقتراع أو الاتفاق، بأن يدفع اللاعب أحد المـصاقيـل المنتـشرة علـى الأرض بواسـطة إبهامـه نحو أحـد المصاقيـل الأخرى، فإن أصابه يصبـح ملكاً له. ثم يواصل اللعب طالما أنه في كل مرة ينجح في إصابة أحد المصاقيل، ليصبح ملكاً لـه. ولكنه يفقد دوره عنـدما لا يصيب المصقال أياً من المصاقيل المنتشرة على الأرض. فينتقل الدور إلى منافسه، ليلعب بالطريقة نفسها. وهكذا يستمر اللعب حتى تنتهي المصاقيل المنتشرة على الأرض، ثم تعاد اللعبة من جديد مرة أخرى. فيـضع اللاعب الذي حـصل على أقل عدد من المـصاقيل جميع ما بحوزته، ليضـع اللاعب الآخر العدد نفسه محتفظاً بالباقي في حوزته. ويبدأ اللعب من جديد بواسطة اللاعب الذي تمكن من دفع آخر مـصقال في الجولة الأولى.

وهكذا تستمر الـلعبة حتى تنتهي إما بتـمكن أحد الـلاعبين من تملـك جميع المصاقيل، وإما أن يقرر كلاهما إنهاء اللـعبة. وبذلك يكون الـلاعب الذي حاز عـلى جميـع المصاقيـل أو أكبر عـدد منها هـو الفائز، وتصـبح المصاقيل الـتي فاز بها ملكاً له. وقـد يشـترط عنـد مزاولـة اللعـبة بعـض الشـروط، مما يجـعل عمـلية الـفوز صعـبة، كـأن يشتـرط اللاعـبان ألا يصطدم المصقال بعد دفعه إلا بالمصقال



الذي عينه اللاعب كهدف له قبيل التسديد أو التصويب، أي عليه ألا يحرك أياً من المصاقيل الأخرى، وهو معروف بشرط التحريك أو الحركه.

وقد تمارس المصاقيل بطريقة الصقعه بأسلوب آخر. وصفته أن يجلس لاعبان متقابلين على أرض مستوية مع كل منهما عددٌ متساوٍ من المصاقيل. وأول خطوات هذه اللعبة تتمثل في أن يأخذ أحد اللاعبين مصقالين؛ واحداً من مصاقيله، والآخر من مصاقيل منافسه، ويضربهما ببعض، وذلك بأن يقذف في الهواء كلاً منهما في اتجاه الآخر. وبطبيعة الحال سيسقط كلا المصقالين على الأرض المستوية، متخذاً كل واحد منهما اتجاهاً معاكساً للآخر. وتحدد قوة الاصطدام بين المصقالين والدقة في التسديد لإصابة كل منهما للآخر، مدى طول المسافة الفاصلة بينهما بعد وقوعهما على الأرض. وهنا يتعين على اللاعب الثاني أن يضع مجموعة من مصاقيله، على المسافة الفاصلة بين المصقالين على خط مستقيم. أما الخطوة الثانية فتتمثل في أن يدفع اللاعب، الذي وقعت عليه القرعة، أحد المصقالين إلى الآخر بواسطة إبهام يده أو سبابتها. فإن أصابه فاز بجميع المصاقيل، أو بعدد منها حسب الاتفاق، وإلا انتقل الدور مباشرة إلى منافسه ليقوم بدفع أحد المصقالين إلى الآخر وهما في وضعهما الحالي، وبطبيعة الحال ستكون المسافة أبعد أو أقصر من المرة الأولى. فإن تمكن من إصابة الهدف فاز بجميع المصاقيل أو بالعدد المتفق عليه منها، وإلا انتقل الدور إلى اللاعب الأول، وهكذا. وعند اتفاق اللاعبين على عدد معين من المصاقيل ليكون جائزة لمن أصاب الهدف، بدلاً من الفوز بها جميعها دفعة واحدة، يعيد اللاعبان الخطوات نفسها بعد كل فوز، حتى يأتي أحدهما على جميع المصاقيل التي حددت مع بداية اللعبة، أو حتى يقررا إنهاء اللعبة. وهنا يصبح اللاعب الفائز هو الحائز على أكبر عدد من المصاقيل، وتصبح ملكاً له.

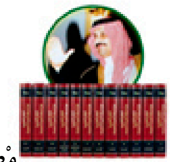
ومن صور لعبة المصاقيل ما يعرف بالدبقه، وتمارس من قبل فتاتين. تحضر كل فتاة عدداً من المصاقيل أو الخرز أو أزرار الملابس في حدود ثلاثة مصاقيل لكل لاعبة، على أن يتم تمييز أحدها ليكون مصقال البدء. ثم تحفر الفتاتان حفرة صغيرة وتحددان عن طريق القرعة





أيهما تبدأ اللعبة. فتأخذ الفتاة، التي ستبدأ اللعب، خرزها وخرز زميلتها، وترمي به بعيداً، نوعاً ما، عن الحفرة. وبعد أن يستقر الخرز وينتشر، يتعين على اللاعبة أن تدفع المصقال الخاص بها نحو الحفرة فإن سقط فيها حق لها أن تدفع بقية الخرز، بما في ذلك مصقال وخرز منافستها. فإن تمكنت من إسقاط جميع الخرز في الحفرة، واحدة تلو الأخرى، بعد كل عملية دفع، فازت باللعبة وصار جميع الخرز من حقها. وإن لم تتمكن انتقل الدور إلى منافستها التي يتعين عليها أن تبدأ بمصقالها. فإن كان مصقالها من بين المصاقيل التي استقرت في الحفرة، بدفعه سابقاً من قبل منافستها، كان لها الحق أن تختار أي خرزة أخرى لتواصل اللعب. فإن تمكنت من إدخال بقية الخرز، ولم تخطئ مرة واحدة، حق لها أخذ جميع ما بالحفرة من الخرز، بما في ذلك خرز ومصقال زميلتها. ومن الممكن أن تعاد اللعبة لعدة مرات، ولكن في كل مرة يتعين على اللاعبة الخاسرة إحضار مصقال جديد ومجموعة من الخرز، غير الذي أصبح بحوزة زميلتها، لتلعب به. أما الفائزة فعليها أن تضع فقط مصقالاً واحداً وكمية من الخرز مساوية لما احضرته اللاعبة الخاسرة على أن تحتفظ بالباقي رصيداً لها.

وهناك صورة أخرى للعبة المصاقيل، تسمى أحياناً الكشح، أو النقد، أو أم نقيد. والنقد والكشح في اللهجة المحلية، في بعض مناطق المملكة، يعنيان دفع شيء ما، كنواة التمر أو الحجر الصغير المستدير، بإبهام اليد أو بالسبابة. ويمارس هذه اللعبة لاعبان أو أكثر. يحفر اللاعبون في البداية حفرة على شكل دائري أو مربع، ويرسمون على بعد ثلاثة أمتار منها خطاً على الأرض ليكون بمثابة خط للرمي. ويحضر كل لاعب عدداً معيناً من المصاقيل يضعونها في الحفرة. ثم تجرى القرعة لتحديد أدوار اللاعبين، الأول فالثاني فالثالث، وهكذا. ثم يصطف اللاعبون على خط الرمي، ويبدأ اللاعب الأول برمي مصقاله نحو الحفرة. فإن سقط المصقال داخل الحفرة، فاز اللاعب وأخذ جميع المصاقيل الموجودة بداخل الحفرة، وإن لم يسقط المصقال داخل الحفرة انتقل الدور إلى اللاعب الثاني فالثالث وهكذا. ونظراً لصغر محيط الدائرة أو الحفرة يصبح سقوط المصقال داخلها أمراً بالغ الصعوبة. ويترتب على صعوبة إسقاط





المصاقيل من أول رمية بـداخل الحفرة، أنها تنتشر حولها. فإن رمى آخر اللاعبين مصقاله من خط الرمي نحو الحفرة ولم يتمكن من إدخاله في الحفرة، فإن الدور ينتقل للاّعب الأول. ويتعين على هذا اللاعب أن يأتي إلى المـصاقيل المنتشرة حول محيط الدائرة، ويـقوم بنقدها أو كشها بإبهام يده أو بسبابتـه نحو الحفرة مبتدئاً بمصـقاله. وبطبيعة الحال يصبح إدخال المصاقيل في الحفرة هذه المرة أمراً أكثر سهولة من المرة الماضية. فإن تمكن من إدخال مصـقاله كان عليه أن يـقوم بالشيء نفسه مع بقية مصاقيل زملائه. فإن تمكن من إدخالها في الحفرة، واحداً تلو الآخـر، من دون أن يرتطم واحـدٌ منها بأي من المصـاقيل الموجودة خارج الحفرة، عُدَّ بذلك هو الفائز. ويحق له أن يأخذ ما بالحفرة من المصاقيل جميعاً، بما في ذلك مصاقيل الرمي. أما إذا تمكن من إدخال مصقاله وبعضاً من مصاقيل منافسيـه، ولم يتمكن من إدخال بـقية المصاقيل انتقل الدور إلى اللاعب الثاني. فيستكمل ما بدأه اللاعب الأول مبتدئـاً بمصقاله، إن كان لا يزال خارج الحفرة. أما إذا كان مـصقاله من بين المـصاقيل التي أدخلها اللاعب السابق عليه، فهنا يبدأ بمصقال اللاعب الذي يليه وهكذا.

وبعد انتهاء اللعبة تعاد مرة أخرى. وتتم في كل مرة تصفية اللاعبين وإبعادهم، بحـيث لا يـشارك في الـلعبـة، عنـد إعادتها، إلا مـن كان فائزاً، أو من لا يزال لديه مصـاقيل للعب بها (السلـيم ١٤٠٦ : ١٤٠-١٤١، ومـصـادر أخرى).

## مِصْالَب

من الألعاب المعروفة في القطيف، ويزاولـها ثلاثة أو أكـثر من الـشبان، وتـعتـمد عـلـى المهـارة والدقـة في التصويب. تزاول هذه اللعبة بوضع علبة واحدة فارغة على بعد عشرة إلى خمسة عشر مـتراً من مكان وقـوف اللاعبين ويحضر كل لاعب حجراً بمثابة قذيفة. ثم يرمي اللاعبون، واحداً تلو الآخر، العلبة الفارغة، ومن أصابها يعد الفائز على الآخرين، وتعاد اللعبة عدة مرات، بإعـادة العلبـة الفارغـة إلى مكانـها. واللاعب الفـائز هو الذي يتمـكن من إصابـة الهدف مـرات أكثـر من بقـية اللاعبين، ويسمى الصّلاب أو النّصوع وهي ألفاظ من صيغ المبالغة تدل على كثرة الإصابة مثل نهَّام لشدة الشره في الأكـل، وأكول لـكثـرة الأكل. وقـد تستخـدم الأداة التي تسمى النـباطه أو







مْصالَب

الفلاتيه أو النباله في التسديد عوضاً عن الرمي باليد (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٢٥).

## المِصْفِيق

اشتقت تسمية هذه اللعبة من الصفق وهو ارتطام شيء بشيء بشدة. واللعبة من ألعاب الشباب والصبيان في قرى شمران، بالمنطقة الجنوبية. وصفتها أن يحضر اللاعبون مصفيقاتهم، التي يصنعونها غالباً من جريد النخيل، فيصنعونها على شكل مقلاع أو (مرجمه)، ولكنهم لا يضعون فيها حصى للرمي. وتبدأ اللعبة بأن يصطف اللاعبون، ثم يبدأ كل لاعب بشد مصفيقه بأقصى قوته وبحركة معينة، لكي يحدث صوتاً شبيهاً بصوت البندقية. واللاعب الذي يحدث مصفيقه صوتاً أقوى يعد هو الفائز. وتعتمد قوة الصوت على قوة اللاعب من ناحية، وعلى كبر المصفيق من ناحية أخرى. وتمارس هذه اللعبة لهدفين: أحدهما التسلية، والآخر لحماية المزارع من الطيور التي تهرب عند سماعها مثل ذلك الصوت، كما أنها تساعد على تنمية مهارات الابتكار في صناعة مثل تلك الأدوات التقليدية، التي







المِصْفِيق

يحتاجها السكان في المناطق القروية في حياتهم اليومية.

## مْضيْمضاح

تـعد هـذه اللـعبـة مـن الألعـاب الرجولية، التي تعتمد على قوة التحمل والصبر. وتمارس اللعبة من قبل الشباب في العيص من المنطقة الغربية، كما تمارس في المنطقـة الجنوبية، خاصة في عـرين قحطان، وتسـمى لديهم الحيد الحارّة. وتبدأ اللـعبة بأن ينقـسم اللاعبون إلى قسمين. ثم يعـمدون إلى وضع حصاة صغيرة، تسمى مْضيْمضاح في النار حتى تصبـح حارة. ثم ترمى الحـصاة ويبدأ اللاعبون بـالبحث عنها. فمـن يجدها يأخذهـا ويجري بها إلى مـوضع شب النـار، ويحاول اللاعـبون من الـفريق الخصم الإمساك به وعرقلته. فإن استطاع الوصول إلى موضع النار عُدّ فريقه فائزاً (الـسـنـانـي ١٤١٠ : ٨٦، ومـصـادر أخرى).

## المطارحه

من الألعاب التي يمارسها الشباب لإظهار الـقوة والفتـوة والقدرة علـى التحمـل ونحو ذلك. وهي من أكثر الألعاب الشعبـية انتشاراً في مختلف مناطـق المملكـة. وتعرف في بعـض







المطارحه

المناطق بأسماء أخرى منها (المطارَح)، و(الطَّرح)، و(المصارعه)، و(المزانده)، و(المعافَره)، ونحو ذلك. وهي تعني، في مـجملـها، إلقـاء أحد اللاعبـين بخصـمه على الأرض وفـقاً لقواعـد معينة. وأكثر ما تمارس اللعبة في أوقات العشية وفي المساء وفي الليالي المقمرة، وهي غالـباً ما تمارس أمام جـمع من المتفـرجين يكون لـهم دور في إذكاء اللـعبـة، وبث الحمـاس في نـفوس اللاعبين.

وتزاول هذه اللعبة في مكان فسيح، ذي أرض لينة خالية، مما قد يلحق الأذى باللاعبين، كالحجارة الغليظة أو العظام وما شابه ذلك. وهي لعبة ثنائية تتطلب لاعبين فـقط في آن واحد، وغـالباً ما يراعى أن يكون اللاعـبان متكافئين من حيث العمر وطول القامة ووزن الجسم، مما يجعل الفوز باللعبة أمراً أكثر صعوبة.

تبدأ اللعـبة بأن يقف اللاعبان في اتجاه بعضهما وهما بملابسهما العادية، وقد يضطران إلى رفعهـا إلى الأعلى، والتـحزم بـربطـها حول الخـاصرة أو بالسروال. ثـم يقتربان من بعضـهما، ويبدأ كل منهما بإدخال يده اليمنى تحت الإبط الأيسر لمنافسه، ويده اليسرى فوق العضد الأيمن لمـنافسه. ثم يشبك كـل منهما يديه الاثنتين خلف ظهر منافسه،






كما لو كانت يداه كماشة. فإذا أخذ كل من اللاعبين الوضع القانوني الصحيح أعطى أحد المتفرجين إشارة البدء، ليبدأ كل منهما في مشادة خصمه. فيتجاذبان ويلوي كل منهما صاحبه، تارة يميناً وتارة شمالاً، يدفعه إلى الخلف مرة، ويجذبه إلى الأمام مرة أخرى، وقد يرفعه إلى الأعلى، ثم يهوي به مسرعاً إلى الأرض ملقياً بكل ثقله عليه. وخلال هذه المشادة العضلية، يستطيع كل منهما التعرف على نقاط القوة والضعف لدى الآخر ليستغلها خلال المصارعة. ولذا فقد يتبادل اللاعبان المفاجآت، كأن يميل أحدهما بالآخر يمنة بكل قوته، أو قد يلجأ أحدهما إلى ما يُعرف بالخطرفه، أو العرقله، أو العرقبه أو العَكْرَه أو العكرفه، وهو استخدام إحدى القدمين للإخلال بتوازن الخصم، لكي يسهل عليه طرحه على الأرض. فإن تمكن من ذلك سجل نقطة، وتعاد اللعبة مرتين أخريين. وبعد ذلك يتحدد اللاعب الفائز بعدد المرات التي تمكن فيها من طرح خصمه على الأرض. وقد تستمر اللعبة بنزول لاعب آخر بدلاً من اللاعب المهزوم وهكذا. وقد يحتدم التنافس والتحدي بين اللاعبين في هذه اللعبة، وهناك اصطلاح للتحدي، كأن يقول أحد اللاعبين «أنا رافع لك اشارة كذا... واتحدى من يطارحني». وعادة لا يقول هذا القول إلا من يثق بنفسه. فيضطر من يحس في نفسه القدرة على المنازلة إلى دخول الميدان لمطارحة ذلك اللاعب الفائز، الذي أطلق عبارات التحدي تلك.

ومما يذكر هنا أن قواعد اللعبة تنص على عدم لمس المواضع التي تخل بتوازن اللاعب كالإبط، وأسفل الخاصرة، وأي مواضع أخرى تثير الضحك وتثبط من نشاط اللاعب. كما يمنع منعاً باتاً استخدام العنف كاللكم والضرب والطعن والعض وشد الشعر ونحو ذلك. وقد يسقط الاثنان معاً على جنبيهما من شدة الإعياء والتعب أو لتكافئهما في قوة التحمل والصبر، وتسمى هذه الحالة طيحة جمل.

وكان هناك أشخاص مشهورون، ومعروفون بالقوة والتفوق في هذه اللعبة، وقد يأتي أحدهم إلى إحدى القرى يبحث عمن يطارحه، وقد يكون ذلك على رهان معين بين المتطارحين (السويداء ١٤٠٣: ٣٢٣-٣٢٤، ومصادر أخرى).

## المعافره

(انظر المطارحه)





## المْعاكله

من الألعاب التي تعتمد على مهارة القفز بقدم واحـدة. وهي لعبة يمارسها الذكـور ممن تتـراوح أعمارهـم ما بين العاشرة إلى سن السابعة عشرة. وأصل الكلمة من الفعل عَـكَلَ الذي يعني في الفصحى الجمع والشد.

يمارس اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود ثلاثة إلى خمسة. ويرسمون دائرة بقطر طوله نحو مترين، ويحفرون في مركزها حفرة صغيرة. ثم يحضرون قطعة مستديرة من الخشب، قطرها أقل بقليل من قطر الحفرة الصغيرة، حـتى يمكن إسـقاطها فـي الحفرة عنـد دفع اللاعب لها. بـعد ذلك تجرى القرعة لترتيب اللاعبين. فيبدأ اللاعب الأول بالدخول إلى الدائرة قافزاً برجل واحدة، محاولاً دفع الخشبة برجـله وتسديدها نحو الحفرة لتسقط فيها. فإن حدث أن خرجت الخشبة بعد دفعها خارج الدائرة عُدَّ اللاعب مهزوماً ويخرج من اللعبة ليـحل محلـه اللاعب التـالي له في الترتيب. ويحق للاّعب أن يقوم بمحاولة واحدة فقط ليعقبه اللاعب الذي بعده وهكذا. وتـستمر اللعـبة ليلعبـها في جولاتها التالية أولئك الذين لم يتمكنوا من إدخال الخـشبة في الحفرة. وبـعد تمكن آخـر لاعب من إدخال القـطعة الخشبية في الحـفرة يتحدد الفائز وهو الذي تمكن من إدخال القطعة الخشبية في عدد أقل مـن المحاولات (عفيفي ١٤١٢ : ١٣٤).

## المعكاره

(انظر الدبوس)

## المعول

(انظر الدوامه)

## المغبطه

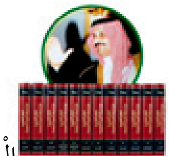
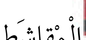
(انظر النباطه)

## المِقْقاس

من ألعاب الصيد المعروفة في نجد. وتصنع لمزاولة هذه اللعبة آلة خاصة تتخذ من المكونات الآتية:

١) عصـا من جريد الـنخل بعـد إزالة الخوص منها، وتقويسها على شكل هلال، تثقب من أسفلها على ارتفاع ٥٠ سنتمتراً تقريباً.

٢) خيط دقيـق يربط في أعلى القـوس من أحد طرفيه، ويشد الطرف الآخر إلى أسفل، ثم يربط ربطة كبيرة قبل الثقب، لـيدخل الخيط من الـثقب



ويربط على شكل دائرة صغيرة من الجهة الأخرى للقوس.

٣) عصا صغيرة ومدببة بطول ١٠ إلى ١٥ سنتيمتراً تقريباً يدخل طرفها المدبب في الفتحة، ويوضع عليها طرف الخيط الذي على شكل دائرة.

تنصب هذه الأداة، عادةً، على مجاري الماء أو تسند على جذوع النخل، فإذا وقع الطير على العصا الصغيرة تسقط على الأرض، فينجذب الخيط، تلقائياً، إلى أعلى، ويمسك الجزء المربوط على شكل دائرة على جناح الطائر أو على رجليه أو على رأسه، فيقع في المصيدة.

وهذه الوسيلة تستخدم في المزارع، لصيد الطيور الصغيرة، مثل العصافير والصعو والدِّخَّل.

## الْمَقاشَط

من الألعاب الشعبية المنتشرة في منطقة حائل، وهي من الألعاب القائمة على دقة الحدس. وتلعبها الصبايا ما دون الخامسة عشرة. وصفتها أن تتقابل صبيتان في جلسة عادية، وترفع كل واحدة ركبتيها قليلاً ثم تجرى قرعة لتحديد من تبدأ اللعب أولاً. فإذا تم الاختيار، ألقت كل واحدة منهما بخرزة فتأخذها من وقع عليها الاختيار وتخبئ كفيها في حِجْرها وتبادلهما فيما بينهما. ثم تخرج كفيها مقبوضتين وتطلب من رفيقتها أن تختار إحداهما. فتبدأ هذه بالفحص والتخمين، ثم تختار إحدى الكفين المقبوضتين فإن ظهر أن الكف التي اختارتها هي التي تحوي الخرز كانت هي الفائزة وتأخذ الخرزتين ثم تنزل رفيقتها خرزة ثانية ويكون اللعب للفائزة. وإن أخطأت خسرت الخرزتين وأعطت لرفيقتها خرزة ثانية. وتستمر في اللعب حتى تعثر رفيقتها على ما في كفها. ويستمر اللعب حتى تنتهي خرزات إحدى اللاعبتين، وتعد اللاعبة الأخرى هي الفائزة.

## مْقافَز السّواقِي

لعبة مْقَافَزْ السّواقِي من ألعاب الصبيان في القطيف. وتعتمد اللعبة على الوثب، وكلمة مقافز من الفعل قَفَزَ، وتعني الوثب. وتمارس عادة في البساتين والنخيل، حيث توجد مجموعة السواقي (ترع الماء). ويلزم لأدائها لاعبان فأكثر. تبدأ اللعبة بأن يُختار ساقي، أي ترعة ماء مضماراً للقفز. فيستعد اللاعب الأول لقفزه. فيبتعد عنه لمسافة ثم ينطلق مسرعاً





نحـوه. وعند الضـفة (الحافه) الأولـى للساقي يضرب اللاعب بـإحدى رجليه الأرض، ليقفز إلـى الضفة الثانية. ثـم يليه اللاعب الثاني وهكذا. فإذا استطاع جميع اللاعبين قفز الساقي الأول، انتقلوا إلى ساق يكون أوسع مـجرى وهكذا. والفائز هـو من يتمكن من قفـز جميع السواقي التي تنافسوا في القفز فوقها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١١٨-١١٩).

## مقالب لفظية

ومن الألعاب اللفظية عبارات تحوي كلمات يمكن أن تنطق بشكـل مغاير إذا ما طلـب من الشخـص تكرار العـبارة بصورة متوالية، منها «أمي تسفي، واختي تسفي، واجـي واسفي من مسفاهم». إذا كررها اللاعب بسرعة قد يخطئ فيقدم الفاء على السين في الكلمات التي تحوي الحـرفين. ومـن الـعـبارات «يـانـاس يانسنـاس، أمي مشتهيـة عراش راس، يامن يعرِّشني ويعرِّشها، جزاه الله خير». قد يخطئ اللاعب. فينطلق الشين سيناً في «عراش» ويفعل الشيء نفسه «يعرشني ويعرشها». فتكتسب العبارة معنى بذيئاً. ومنها «سبـع زبيدات في المزلق لحست منها زلق بيدي». وقـد يخطئ اللاعب فيترك حـرف اللام في كلمتي «المزلـق» و«زلق» مـن العبارة، فـيضحك عـليه اللاعبون.

ومن العبارات «شرارة مرارة وقعت على شـفا ظفر أمـه، أح وا شفا ظفـر أمه». قد يخطئ القائل وينطق الظاء في «ظفر» شيناً.

ومثلـها كلمة «ظـفر» في «صحين صفري، على ظفر امي، شذرموه» وفي رواية «اشتروه» بدلاً من «شذرموه».

## المقراط

(انظر المزلام)

## المقطا

(انظر أم تسع)

## مقطار التسع

(انظر أم تسع)

## مقطار الثلاث

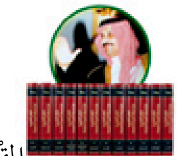
(انظر أم ثلاث)

## مقطار الثنعشر

(انظر أُمْ ثْنَعَش)

## مقطار الست

(انظر أم سِتّ)



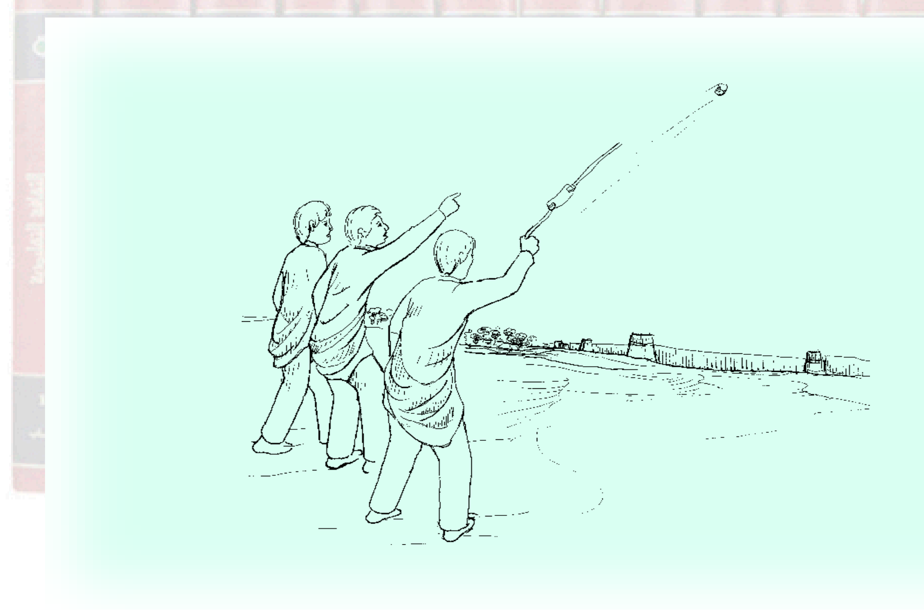




## المِقْلاع

من ألعاب الصيد التي يمارسها الرجال والشباب ممن تتجاوز أعمارهم ثلاث عشرة سنة. وتسمى في وادي الدواسر (النَظّافه)، بينما تسمى في المنطقة الجنوبية (المِرْجمَه) وبعض مناطق الحجاز (المرجانه). والمِقْلاع اسم آلة من الفعل قلع الذي يعني بالعربية الفصحى انتزع الشيء من أصله. ولعل الأداة أخذت هذا الاسم، لأن الرامي بالمقلاع بعد أن يلوح به عدة مرات يطلق أحد طرفي الحبل، مما يترتب عليه انطلاق الحجر من رقعة المقلاع بسرعة نحو الهدف المنشود. وقد يكون الاسم مأخوذاً من قولهم في عامية نجد قَلَع الشيء، أي أبعده، ومنه قولهم: الله يقلع مداه، أي يأخذه بعيدا، لأن هذه الأداة (المقلاع) ترمي بالحصى بعيدا.

ويستخدم الشباب المقلاع إما لصيد الطيور، أو للتنافس في إصابة أهداف منصوبة. وقد يستعمل في الاقتتال، حين يتظاهر شابان أو مجموعتان بسبب خلاف بينهما. وقد يكون الخصام بين الفريقين خصاماً حقيقياً وليس لعبا. فيتخذ كل شاب أو فريق ناحية مقابلة للناحية التي يتمركز فيها الطرف الآخر، بحيث تفصل بينهما مسافة طويلة. فيبدأ الطرفان بالتراشق بالحجارة بواسطة المقلاع. ويترتب على ذلك، أحياناً، حوادث عنيفة، كشجة (جرح) في الرأس أو أحد



المِقْلاع





أطراف الجسم. وأحياناً يردد بعض الشباب أهازيج مصاحبة للرمي بالمقلاع، مثل قولهم في المنطقة الشمالية:

يامقلاع ارجيليه
ما تنام الليليه

كما يستخدم الفلاحون المقلاع في الحقول لطرد العصافير والطيور، خصوصاً في مواسم زراعة الحبوب كالقمح والشعير والذرة والدخن، أو عند زراعة أشتال الخضروات كالطماطم والباذنجان ونحو ذلك.

والمقلاع نسيج من خيوط الصوف المبرومة القوية على هيئة مستطيل. ثلثه الأوسط أعرض من ثلثيه الجانبيين، وبطرفيه عروتان من النسيج نفسه. ويثبت بكل عروة خيط يتراوح طوله من ٣٥-٥٠سم بحيث يثبت أحد طرفيه في إصبع خنصر الرامي الأمامي، والطرف الثاني أقصر منه قليلاً وهو قابل للإفلات عند القذف. ثم يؤتى بحجر مدور (مروه)، أو أي حجر، حجمه نصف حجم بيضة الدجاجة أو أكبر قليلاً. فيضع الرامي الحجر في القطعة الصوفية المستطيلة، ويمسك طرفي الحبل الصوفي بيده اليمنى، ثم يأخذ في التلويح بالمقلاع لعدة مرات في الفضاء، حتى إذا أخذ في الدوران بسرعة شديدة، سارع الرامي بإطلاق أحد طرفي الحبل. عند ذلك تصبح القطعة المستطيلة التي بداخلها الحجر موازنة للهدف المقصود، مما يترتب عليه انطلاق الحجر الصغير من المقلاع بسرعة نحو الهدف. وبقدر مهارة الرامي في استخدام المقلاع في الرمي يتمكن من إصابة الهدف.

## مْكاسَرْ البيْض

من ألعاب الصبيان في القطيف. وصفتها أن يحضر كل لاعب عدداً معيناً من البيض المسلوق، ويحاول كل لاعب كسر بيضة خصمه. ومن تكسر بيضته يصبح مهزوماً ويأخذها اللاعب الذي تمكن من كسرها، وهكذا (آل عبد المحسن ١٤٠٦: ١٩٥).



مْكاسَرْ البيْض

## الْمَكالبه

من ألعاب القوى التي يمارسها الذكور، ممن تتراوح أعمارهم ما بين العاشرة إلى سن السابعة عشرة. وهي لعبة أشبه ما تكون بلعبة شد الحبال. سميت بالمكالبه للأدوات المستخدمة فيها، وتعرف بالمكاليب، ومفردها مكلب، أو المساليب، ومفردها مسلب. وقد تسمى بالكلوب، أو السلوب. وهي قضيب مستقيم برأسه عطفه.

تزاول هذه اللعبة في مكان فسيح، من لاعبين متكافئين من حيث السن والقوة. يحضر كل لاعب منهما مكلباً خاصاً به، يصنع من أغصان الأشجار -كقصب الذرة أو من عيدان أشجار السمر أو السدر أو من الحديد- بطول متر ونصف تقريباً، مع مراعاة انتهائه برأس قوي معطوف.

تبدأ اللعبة بأن يقف اللاعبان متقابلين، تفصل بينهما مسافة لا تقل عن ثلاثة أمتار. فيمد كل لاعب مكلبه في اتجاه منافسه، بحيث يكون رأس المكلب المعطوف إلى الأمام، ويصلان المكلبين ببعضهما من خلال تشابك رأس المكلبين. بعد ذلك يحاول كل لاعب شد اللاعب الآخر مما يؤدي إلى انكسار أحد المكلبين. واللاعب الخاسر هو من انكسر مكلبه في المبارزة (عفيفي ١٤١٢: ٤٥).

## المكاماة

(انظر ثن وافرد)

## الْمَكْشُوف

من الألعاب الليلية التي يمارسها الذكور ممن تتراوح أعمارهم ما بين سن التاسعة إلى سن الرابعة عشرة. وعرفت اللعبة بالمكشوف إشارة إلى العبارة التي يطلقها اللاعبون للتدليل على تمكنهم من العثور على منافسيهم المختبئين في أماكن مجهولة.

يشترك في ممارسة هذه اللعبة مجموعة من اللاعبين في حدود ستة إلى عشرة أفراد. يوزعون أنفسهم إلى فريقين متكافئين: أحدهما للقيام بدور البحث، أما الثاني فللقيام بدور الاختفاء. وبعد تحديد الأدوار بواسطة القرعة، يقف أفراد الفريق الذي وقع عليه دور البحث مصطفين على خط واحد، وقد أغمضوا أعينهم بأكفهم، بحيث تكون ظهورهم في اتجاه أفراد الفريق الذي وقع عليه دور الاختفاء. فيختفي أفراد هذا الفريق عن أعين الفريق الباحث (يسروا)، متفرقين عن بعضهم في أماكن بعيدة نوعاً ما حتى





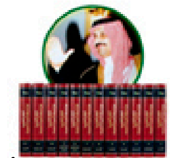
يصعب اكتشافهم من قبل أفراد الفريق الباحث. ويستغرق اختفاؤهم فترة زمنية تتراوح ما بين عشر إلى خمس عشرة دقيقة تقريباً. بعد ذلك يقوم أفراد الفريق الباحث بالتفرق والانتشار بحثاً عن أعضاء الفريق المختبئ. وكلما عثر أحدهم على فرد من أعضاء الفريق المختبئ قال عبارة «مكشوف يافلان» ويسميه، وبذا يخرج من اللعبة هذا اللاعب الذي تم اكتشافه. وهكذا حتى يخرج كل أفراد الفريق المختفي واحداً تلو الآخر، وبذا يحصل الفريق الباحث على نقطة. وتستمر اللعبة على هذا المنوال فتعاد مرات ومرات مع تبادل الفريقين للأدوار. فيقوم الفريق الباحث في الجولة التالية بالبحث عن الفريق المختفي، في حين يقوم الفريق المختفي في الجولة التالية بأخذ دور الفريق الباحث وهكذا.

وفي حالة عدم تمكن أفراد الفريق الباحث من اكتشاف جميع أفراد الفريق المختفي، أي بعد مضي فترة طويلة من الزمن، فإن نقطة الفوز تذهب إلى الفريق المختفي. وبعد تكرار اللعبة لعدد من الجولات يتم حصر النقاط التي حصل عليها كل فريق، والمجموعة الفائزة هي التي تحصل على عدد أكبر من النقاط (العقيلي ١٩٨٢ : ٤٣).

## الْمَلاسَع

من ألعاب الشباب ممن تجاوزوا سن العاشرة، وتلعب، في الغالب، نهاراً. والملاسع كلمة مأخوذة من الفعل لسع الذي يعني في العربية الفصحى ما ضَرَب بمؤخره. كما تسمى في جنوب المنطقة الوسطى (الحَصَى)، وتعرف باسم (اللسع) في المنطقة الجنوبية من المملكة، وربما سميت اللعبة (الملاسع) أو (الحصى)، لأن فكرتها تقوم على محاولة اللاعبين إحداث ألم بأقدام منافسيهم، وهو ألم أشبه بالألم المترتب عن لسع السوط.

وتمارس اللعبة في الشوارع أو الميادين الفسيحة، ويؤديها لاعبان فقط. يعقد كل منهما في أحد طرفي غترته عقدة صغيرة، أو يكتفي ببل طرفها بالماء حتى يصبح وقعها أكثر إيلاماً. وبعضهم يجعلها تتموج في الهواء إمعاناً في جعلها كالسوط. أما الطرف الثاني فيمسكه بيده اليمنى. ثم يتقابل اللاعبان تاركين بينهما مسافة نحو أربعة أمتار تقريباً، فيدفع كل منهما غترته إلى الأمام ثم يجذبها نحوه بسرعة وقوة، فإذا لامست الأرض، أصدرت صوتاً أشبه بالفرقعة المدوية. ويحاول كل منهما، بمثل هذه الحركات، إثارة الخوف في نفس الآخر. ويستمران





في إحداث تلك الحركات حتى يقتربا من بعضهما، فيسدد كل منهما طرف غترته أصابع قدم منافسه. فإذا نجح اللاعب في أن يلامس طرف غترته المبلول أو المعقود أصابع قدم منافسه، آلمه ذلك ألماً شديداً. فيحاول أن يتفادى المزيد من اللسعات، إما بالتقهقر إلى الوراء أو بالاندفاع نحو خصمه لينتقم لنفسه. ويستمر العراك على هذا النحو حتى ينهزم أحدهما نتيجة للّسعات المتوالية أو الحارقة التي تمكن خصمه من تسديدها إليه. وقد تؤدي اللسعات إلى أن يلوذ اللاعب بالفرار، بينما خصمه مستمر في مطاردته، ليلحق به مزيداً من اللسعات المؤلمة (القويعي ١٤٠٢: ٨٠، ومصادر أخرى).

## من ايدُه فوْق؟

يتحلق اللاعبون وينكبّ أحدهم في وسط الحلقة، ويضع الآخرون جموعهم (مفردها «جُمع» وهي قبضة اليد) فوق ظهره بعضها فوق بعض ويسأله أحدهم «من ايدُه فوْق؟» فإن عرف صاحبها استوى وانكب الذي عرفت يده، وإن أخفق جوزي على ذلك؛ فيسأل «تبي مطرقه والِاَّ مسمار؟» فإن قال «مطرقه» ضربوه بجموعهم، وإن قال «مسمار» نقروا على ظهره بأطراف أصابعهم وأعادوا اللعبة.

## مِنْ جَرَحْكْ ياذْويْبان

من الألعاب التمثيلية الخاصة بالصبيان والشباب. وتبدأ اللعبة بأن يتظاهر أحد اللاعبين بأنه مصاب فيحضر إليه أحد اللاعبين ويسأله «مِنْ جَرَحْكْ ياذْويْبان؟» ومن هنا اشتق اسم اللعبة فيجيبه اللاعب المتظاهر بالإصابة «جرحني فلان» ويسمي أحد اللاعبين. فينطلق اللاعب السائل بعد سماعه الاسم إلى الشخص المقصود محاولاً ضربه، ويقوم زملاؤه بالدفاع عنه ومنع اللاعب المهاجم من الوصول إليه. وتستمر المحاولة إلى أن يظفر به، وبعدها يحاول الوصول إلى المد وهو مكان الأمان (عفيفي ١٤١٢: ٨٠).



مِنْ جَرَحْكْ ياذْويْبان





## مِنْ دَزِّكْ ياعْجَيْله

دَزَّه بمعنى دفعه، وعجيله (تصغير عِجْلَه) الصغيرة من إناث البقر. وتسمى في الباحة (مِنْ غَزّك يابكيره)، والبكيره هي أحد أسماء أنثى الضبع. وتمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان في القصيم ومناطق أخرى. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد، يقفون في صفين، وكأنهم في صفي صلاة. ثم تجرى القرعة بين الفريقين، ليقف الفائز بالقرعة خلف الفريق الآخر. ويُحظر على أفراد الفريق الواقف في الخط الأمامي الالتفات إلى الوراء. أما أفراد الفريق الخلفي فعليهم أن يكونوا بعيدين عن الفريق الأمامي بما لا يقل عن عشرة أمتار على الأقل. وتبدأ اللعبة بأن يتقدم أحد أفراد الفريق الخلفي بحذر نحو الفريق الأمامي، ثم يدفع بأحد أعضائه إلى الأمام ويعود إلى مكانه. بعد ذلك يقول أحد أفراد الفريق الخلفي مخاطباً الفريق الأمامي «مِنْ دَزِّكْ ياعْجَيْله؟».

وعلى الشخص الذي دُفع به إلى الأمام أن يحدد اسم الشخص الذي دفعه. فإن عرف اسمه تبادل الفريقان المراكز وتستمر اللعبة. وأما إن عجز عن ذلك فإن أفراد الفريق الخلفي يمتطي كل واحد منهم ظهر أحد أفراد الفريق الأمامي، وعليهم أن يحملوهم حتى



مِنْ دَزِّكْ ياعْجَيْله





يعيدوهم إلى مكانهم. ثـم تكرر اللعبة دون تبادل المراكـز، حتى يستطيع أحـد اللاعبين تحديد اسم اللاعب الذي دفعه (عفيفي ١٤١٢ : ٩٧).

## من ضربك

(انظر الدبوس)

## من غزك يابكيره

(انظر من دزك ياعجيلة)

## من قَرَعك يامَقْرُوْع

(انظر الصفقة)

## من قلط

(انظر امقرنيك، وغليمط)

## مِنْ هذا بابه

(مِنْ هذا بابه؟) أو (سَاسِك يارُمَاده) أو (ياسُويس مِنْ ذَا جدَاره؟) من الألعاب التي يمارسها الفتيان والفتيات في القويعية. وتؤدى غالباً بعد المغرب أو قبيل الظهر، حيث يكـون لدى الفتيات وقت فراغ. ولأداء هذه اللعبة تختار الفتيات إحداهن، إما تعييناً أو عن طريق القرعة، ثم يحملنها وهي فـي وضع استلـقاء (وجههـا إلى أعلى)، بحيث لا تستطيع رؤية الطريق، ويذهبن بها إلى أحد بيوت الحي ويضعن رأسها وهي في وضع الاستلقاء عند الباب أو الحائط (الجدار)، ويسألنها بقولهن «مِنْ هذا بابه؟» إذا كن وضعنها عند الباب. أو «مِنْ هذا سَاسُه؟» إذا كن وضعنها عند الحائط، والساس أصل الحائط وقاعدته. فإذا تمكنـت من معرفة البيت اسـتمرت اللاعبات في الذهاب بها إلى بيت آخر، وهكذا. أما إذا أخطأت ولم تتعرف على البيت، فـإنهن ينزلنهـا ويحملن لاعبـة أخرى، وهكذا. ويتبين من هذا الوصف أن اللعبة علاوة على أنها وسيلة للترفيه وشغل وقت الفراغ، فهي كذلك اختبار لقوة ذاكـرة الفتاة وملاحـظتها، ومدى معرفتها وقدرتها على التمييز بين حيطان وأبواب بيوت الحـي (القويعي ١٤٠٢ : ٨١).

## منا والا من الجيش الاعلى

(انظر أبو سبيت حي لو ميت)

## المَنْاسَم

من الألـعاب المائـية التـي يمارسها الصبيان والشباب، وخصوصاً في المناطق التي تـتـميز بكثرة الآبـار أو العيون، أو تلك التي تـقع على مقربة من شواطـئ البحار، كالقطيف وجيزان وجدة. وقد





جاءت تسمية هذه اللعبة من النسم، وهو التنفس. وتعتمد اللعبة على قوة التحمل والصبر، إذ تتطلب من اللاعب أن يظل تحت الماء لفترة طويلة. وصفة اللعبة أن يقف اللاعبون مستعدين للغطس، ثم يعد الحكم إلى ثلاثة. بعد ذلك يقفز الجميع في الماء، ويعد فائزاً من يستطيع البقاء تحت الماء أطول فترة ممكنة. ويستطيع الماهرون في اللعبة البقاء تحت الماء لفترة طويلة، حتى إن بعضهم يستطيع البقاء مقدار (نَسَم) نَفَس شخصين، بحيث يهزم منافسيه من اللاعبين الذين ابتدأوا الغطس معه. فهم يظهرون إلى أعلى وهو لا يزال غاطساً في الماء. ثم يغطس لاعبون آخرون، إلا أنهم يخرجون إلى أعلى وهو لا يزال غاطساً في الماء. وعليه يكون هذا اللاعب هو الذي حقق الفوز لتمكنه من البقاء فترة أطول، مقارنة ببقية منافسيه. وفي الباحة يتنافس الصبيان في ذلك من خلال إلقاء ريال في قعر بئر عميقة غالبا، ويحدد الأفضل من خلال قدرته على التقاط الريال من عمق البئر والصعود به إلى سطح الماء (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٤).

## المناش

(انظر التصويب)

## المْناصَعه

من ألعاب الصبيان والشباب المعروفة في منطقة عسير. ولمزاولة هذه اللعبة ينقسم اللاعبون إلى فريقين متنافسين، يتراوح عدد كل فريق ما بين واحد إلى أربعة. وتتعين ممارستها في أرض فسيحة، كبطون الأودية، بعيداً عن الناس، وحيث تتوافر الحجارة المناسبة لمزاولتها.

وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، يختار كل فريق ناحية معينة من الميدان، وتكون بين الفريقين مسافة محددة، في حدود ثلاثين متراً أو أكثر، لتكون فاصلاً بين الفريقين. ويحضر كل فريق ثلاثة أنصاع، أي ثلاثة من الحجارة ذات الشكل المستطيل والمتساوي، إلى حد ما، شكلاً وحجماً. ثم ينصبونها، أي يثبتونها على الأرض، مع مراعاة أن تكون هناك مسافة بين كل حجر (نصع) وآخر في حدود المترين تقريباً. ثم يبتعد كل فريق عن نصعانه بمسافة لا تقل عن خمسة إلى عشرين متراً، وهناك يحدد خط رمي (النصعان). ويصطف أعضاء الفريق على هذا الخط، ثم تُجرى القرعة لتحديد من يبدأ بالرمي من كل فريق. وصفة القرعة أن يأخذ اللاعبون حجراً صغيراً ذا وجهين يعرف بالرقفه، فيضع علامة على أحد وجهيه بواسطة مادة سائلة كالماء أو اللعاب






ونحو ذلك، ويطلب من أحد الفريقين اختيار أحد الوجهين. ثم يرمي ذلك اللاعب (الرقفه) إلى الأعلى، والوجه الذي تستقر عليه (الرقفه) على الأرض هو الذي يحدد أي الفريقين يبدأ اللعب. بعد ذلك يصطف الفريق الذي سيبدأ اللعبة في خط واحد على خط الرمي، وقد أحضر كل لاعب ثلاثة من الحجارة ليرمي بها (النصعان). ويحق لكل لاعب أن يرمي ثلاث مرات فقط إلا إذا تمكن من إصابة أي من الأهداف، فهنا يحق له أن يرمي مرة إضافية عن كل حجر يتمكن من إصابته. فإذا تمكن من إصابة جميع النصعان الثلاثة، فله الحق أن يرمي ثلاث مرات أخرى. ولا يترتب الهدف على إصابة النصعان الثلاثة فقط، بل لابد من سقوطها على الأرض، سقوطاً واضحاً نتيجة للرجمة. ويتولى أحد الحاضرين من الجمهور إحصاء الأهداف التي يحرزها اللاعبون، وذلك بعدِّ النصعان التي يتمكن لاعبو كل فريق من إسقاطها. ومن قواعد اللعبة أن الفريق الثاني يختار أحد أعضائه، الأكثر براعة، ليقوم بدور المحامي أو المدافع أو (المحاماه) عن النصعان من حجارة الفريق الأول. فيأخذ ذلك المدافع حجراً أملس يبلغ قطره نحو عشرة سنتيمترات تقريباً، ويقف عند النصعان ليصد الحجارة المسددة نحوها من أعضاء الفريق المنافس لتقليل الفرصة عليهم في إسقاطها. وقد يترتب على تلك العملية بعض الأخطار، إذ قد يؤدي ذلك إلى إصابة اللاعب الذي يقوم بدور الدفاع بإحدى الحجارة المسددة إلى النصعان.

وبعد أن ينتهي اللاعب الأول من الفريق الأول من رمي الحجارة الثلاثة، والرميات الإضافية إن كان له حق في ذلك، لإسقاطه أحد النصعان أو بعضها -نتيجة لقوة ودقة التسديد وعدم تمكن من يقوم بدور المحاماة من الفريق الثاني من صد الرميات المسددة من قبل اللاعب الأول- ينتقل الدور إلى اللاعب الثاني فالثالث من فريقه ليستكملا ما بدأه اللاعب الأول، فيسددان الرمي نحو النصعان وبالطريقة نفسها، وهكذا. فإن تمكن هذا الفريق من إسقاط جميع النصعان الثلاثة، سجلت له ثلاثة أهداف، وله الحق في الانتقال إلى ساحة الفريق الثاني، الذي لا يزال خارج اللعبة، لتسديد الرمي بالطريقة نفسها. فيبدأ اللاعب الذي أسقط آخر النصعان الخاصة بفريقه، بالتسديد إلى نصعان الفريق المنافس. وما ينجح أعضاء الفريق في إسقاطه من النصعان يصبح لهم، ويضاف إلى رصيدهم السابق. فإن ظلت







الْمْناصَعه

بعض النصعان الخاصة بالفريق الثاني منصوبة، ولم يتمكن أعضاء الفريق الأول من إسقاطها، ينتقل الدور إلى الفريق الثاني. فيبدأ لاعبوه برمي هذه النصعان الخاصة بهم بالطريقة السابقة نفسها. فإن تمكنوا من إسقاطها سجلت لهم أهداف بعدد النصعان التي تمكنوا من إسقاطها، وإلا عاد الدور مرة ثانية للفريق الأول، وهكذا حتى يتم إسقاط آخر النصعان. بعد ذلك تحصر الأهداف التي حققها كل فريق، والفريق الفائز هو من تمكن أفراده من تحقيق عددٍ كبيرٍ من الأهداف.

وقد تتوقف اللعبة نتيجة الخلاف بين الفريقين، واتهام أحدهما بعدم التقيد بقوانين اللعبة، كأن يرمي أحد اللاعبين النصعان من غير الموقع المحدد لرميه. كما قد تتوقف نتيجة لإصابة من يقوم بدور الدفاع عن النصعان بأذى بسبب إصابته بحجارة أحد لاعبي الفريق المنافس.

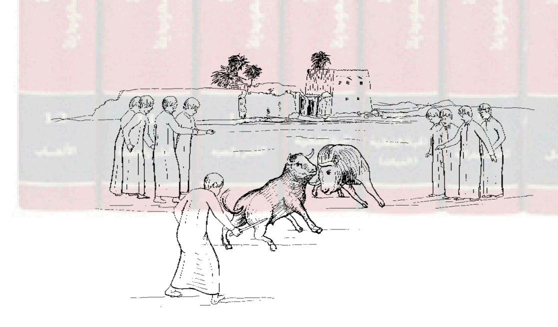
وهناك من الصبيان من يزاولون لعبة النصع باستخدام النباطه بدلاً من الرمي باليد، فيضعون هدفاً، كحجر أو علبة فارغة صغيرة، في مكان بارز، ويبتعدون عنه مسافة لا تقل عن عشرة أمتار، ثم يصطفون على خط واحد مرتبين على حسب الاتفاق أو القرعة. ثم يبدأون واحداً تلو الآخر في رمي الهدف

بالنباطه، والفائز هو من يتمكن من إصابة الهدف بأقل المحاولات. والنباطة أداة صغيرة من أدوات الصيد القديمة تتخذ من غصن على شكل رقم ٧، وقطعة صغيرة من الجلد المدبوغ مخروقة من الجانبين، وقطعتي خنزير (مطاط) تقدان بشكل طولي في حدود ١٥ سنتيمتراً وبعرض واحد ونصف سنتيمتر تقريباً وتربط أطرافهما في رأسي الغصن من جهة، وفي فتحتي قطعة الجلد من جهة أخرى. ولاستخدامها يوضع حجر صغير وسط قطعة الجلد، ويقبض عليه بالسبابة والإبهام، وتمسك الشغنه أو المشعاب أو الشغيه، أي غصن على شكل رقم ٧، باليد الأخرى، وبعد سحب قطعة الجلد المستطيلة إلى الخلف بقوة تطلق لتنطلق الحجارة بين الغصنين إلى الهدف.

وبعد أن توافرت البنادق الهوائية والبنادق النارية تطورت هذه اللعبة. فأخذ الشباب والرجال يستخدمون البنادق أداة للتصويب بدلاً من الرمي باليد أو النباطه. وقد تشتد المنافسة والتحدي بين اللاعبين في إجادة تصويب الهدف، فيضعون أهدافاً صغيرة كقطع النقود المعدنية الصغيرة، من فئة ربع الريال أو القرشين ونحو ذلك، على مسافة بعيدة، ويبدأون في رمي الهدف بتلك البنادق. والفائز، بطبيعة الحال، من يصيب الهدف مرات أكثر وبأقل المحاولات.

## مناطَحه

يمارس هذه اللعبة الرعيان في بعض المناطق الجنوبية، وذلك بالتحريش بين الطيور كالديكة، وبعض الحيوانات كالخرفان والثيران، لتحديد القوي منها. وتعد هذه اللعبة من ألعاب العرب القديمة التي نهى عنها الرسول ﷺ. ولا زالت هذه اللعبة تمارس في بعض دول الخليج، وتقام لها المهرجانات. كما أنها تمارس في بعض بلدان أوروبا. وصفتها أن يحضر كل لاعب خروفاً مثلاً، ثم يتقابل المتنازلان ويغري كل راع خروفه بمناطحة الخروف المقابل. فيأخذ الخروفان في التناطح، مما يترتب عليه أحياناً كسر أحد قرني الخروفين، وربما يسيل الدم من أحدهما أيضاً.



مناطَحه





## الْمَناطَط

النط في اللغة هو القفز والوثب. ولهذا فاسم هذه اللعبة مشتق من طريقة لعبها. ولعبة المناطط من الألعاب المائية، وتمارس في الأماكن التي تكثر بها المياه، وتمارس لعبة المناطط بعدة طرق منها:

القَفْز رَوَّاسي أو (الرأسي): وتتطلب من اللاعب أن يقفز في الماء من علو بحيث يكون رأسه هو أول عضو يدخل الماء من جسمه.

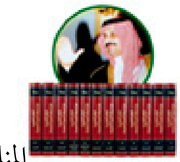
القَفْز العَمُودي: وفي هذه الحالة يطلب من اللاعب أن يهوي إلى الماء بشكل عمودي، بحيث تكون رجلا اللاعب أول ما يدخل الماء من جسمه.

القَفْز على الظَهر: وتتطلب أن يسقط اللاعب في الماء على ظهره.

القَفْز قَلّه: سميت هذه القفزة قَلّه، لأن على اللاعب أن يعمل شكلاً أشبه بقلة التمر قبل سقوطه في الماء. فيضع يديه بين رجليه ليصل إلى الماء بهذا الشكل. ويسبّب القفز بهذه الطريقة آلاماً في الظهر، إلا أن اللاعبين يتحملونها في سبيل الاستمتاع بالفوز. ويؤدي القفز بهذه الطريقة إلى أن يرتفع الماء إلى أعلى ويتناثر حول البئر أو البركة، مما يبلل



الْمَناطَط






ملابس المتفرجين. وتسمى في نجد (محيفرة) (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٠٥-٢٠٧).

**المناقله**

(انظر المصاقره)

**المناهبيه**

(انظر العشر والعشرين)

**المنزاه**

(انظر العكز)

**المَنْسَف**

كان الصبيان في السابق يستخدمون المَنْسَف للصيد، وخاصة على سطوح المنازل. وهو على شكل صحن كبير لكنه مصنوع من الخوص الذي يؤخذ من جريد النخل. فيركزونه على إحدى حوافه ويسندونه على عود مربوط بحبل، يكون طرفه الآخر في يد الصبي الذي يختبىء في إحدى زوايا السطح. ويضعون تحت المنسف بعض الحبوب، كالحنطة أو الشعير، فتأتي العصافير لالتقاطه. فإذا تكاثر عددها تحت المنسف يسحب الصياد الحبل، فيقع المنسف ويطبق على العصافير بداخله. ثم يأتي الصبي لأخذها بحذر شديد. فيرفع المنسف من أحد جوانبه بيد، ويأخذ العصافير باليد الأخرى. وهذه الوسيلة من وسائل الصيد لا تختلف كثيراً عن الصيد بالأواني التي سبق وصفها.

**المنسيه**

(انظر المرتمه)

**المنطابه**

(انظر النباطه)

**المهابول**

(انظر الطوابيق)

**المِهْزام**

(انظر امقرنيك)

**المهن المتبادلة**

من الألعاب التي يمارسها الصبيان في ليالي سمرهم، وتعتمد على سرعة الملاحظة. وصفتها أن يتحلق الصبيان في دائرة ويختاروا شخصاً منهم ليكون قائدا. ثم يختار كل لاعب مهنة معينة ذات طابع حركي، كنجار أو فلاّح وما يشبه ذلك من المهن التي يمكن تمثيل أدائها وممارستها.





وتبدأ اللعبة بقيام كل شخص بتمثيل المهنة التي اختارها. وفي هذه الأثناء ينتقل القائد، وهو يمارس مهنته المختارة، إلى مهنة أحد اللاعبين. وعلى اللاعب الذي أخذ القائد مهنته وبدأ يمثلها الانتباه بسرعة وأخذ مهنة القائد بتمثيل حركة أدائها. فإن لم يكن اللاعب متيقظاً وتأخر في أخذ مهنة القائد؛ فإنه يخسر دوره ويخرج من اللعبة. وأما إذا تمكن من أخذها بسرعة فإنه يستمر في اللعب، وعلى القائد البحث عن مهنة لاعب آخر. ويحاول القائد أن يكون هذا اللاعب منشغلاً أو غير منتبه عند أخذ مهنته، لأنه في هذه الحالة سيتأخر في أخذ مهنة القائد. وهكذا تستمر اللعبة حتى يخرج جميع اللاعبين، ولا يبقى إلا القائد واللاعب الفائز.

## مُوازَنَة العُودْ

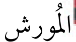
تمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان والشباب والرجال على السواء في مختلف المناطق، وليس لممارستها وقت أو مكان محدد. وصفتها أن يحدد اللاعبون اللاعب الذي يبدأ اللعب، ثم الذي يليه وهكذا. وتبدأ اللعبة بأن يأخذ اللاعب عوداً أو عصا، ويفضل أن تكون قاعدة العود مستديرة، ثم يضعه على إصبعه السبابة، محاولاً تثبيته بحيث لا يتحرك أو يسقط. واللاعب الفائز هو الذي يستطيع إبقاء العود على سبابته أطول فترة ممكنة (عفيفي ١٤١٢: ٧٤).

## مواسير

سميت اللعبة بهذا الاسم لأن اللاعبين يستخدمون المواسير (أنابيب المياه) عند لعبها. ويمارس اللعبة الصبيان والفتيات، كل على حدة. وصفتها أن يجتمع اللاعبون بعدد فردي ثلاثة، خمسة، سبعة إلخ. ثم يختارون عدداً زوجياً من المواسير القريبة منهم، كالمواسير الخلفية لأحد المنازل، أو ما شابه ذلك. وقانون اللعبة أن يكون عدد المواسير أقل من عدد اللاعبين الموجودين بواحدة. وحينما يبدأ اللعب، يتسابق اللاعبون في الوصول إلى المواسير والإمساك بها بحيث يبقى أحدهم خارج اللعبة لا ماسورة له. ثم يتحرك اللاعبون، كل في اتجاه الآخر، للاستيلاء على ماسورته. وعلى اللاعب الذي لم يحالفه الحظ في المرة الأولى، أن يكون أكثر سرعة وخفة هذه المرة للحصول على إحدى المواسير.

## المُورش

من الألعاب الليلية التي يمارسها الذكور فيما بين سن التاسعة إلى سن



الخامسة عشرة. وسميت هذه اللعبة المُورش نسبة إلى العمود أو الزاوية التي يتحلق حولها أفراد إحدى المجموعتين المتنافستين.

واللعبة قريبة الشبه بلعبة (المكشوف)، ولا تختلف اللعبتان عن بعضهما إلا في طبيعة المكان الذي تزاول كل منهما فيه. فالمكشوف يمارس في ساحة أو ميدان فسيح خال من العمران، بينما لعبة المُورش تمارس في أماكن عامرة. ويبدو أن المكشوف أكثر انتشاراً في الريف، في حين يكثر انتشار المُورش في المدن الكبيرة.

تزاول اللعبة من قبل مجموعة من اللاعبين في حدود ستة إلى عشرة لاعبين يتم توزيعهم على فرقتين هما: الفرقة (الساريه)، والفرقة (الباحثه). ويتم تحديد ذلك عن طريق القرعة. وبعد إجراء القرعة يتجمع أعضاء الفرقة الباحثة حول الزاوية أو العمود (المُورش)، مغمضين أعينهم حتى يسمحوا لأعضاء الفريق الساري بالتوزع والاختباء بعيداً عنهم. وبعد أن يتوقع أعضاء الفريق الباحث أن جميع أعضاء الفريق الساري قد اختفوا عن أنظارهم، ينادي واحد منهم بأعلى صوته «نجي والا نعود» أي هل نأتي بحثاً عنكم أم نعود حيث كنا. فيقول أحد أعضاء الفريق الساري عندما يتأكد أن جميع زملائه قد أخذوا مواضعهم «تعالوا». فيذهبون بحثاً عنهم. فإذا أمسكوا بجميع أفراد الفريق الساري يحرزون بذلك نقطة. ويتبادل الفريقان الأدوار وتعاد اللعبة من جديد وهكذا.

أما إذا عجزوا عن العثور على جميع لاعبي الفريق الساري بعد مضي وقت كاف للعثور عليهم، تكون النقطة من نصيب الفريق الساري. وبعد تكرار اللعبة لعدة جولات يتم حصر النقاط التي أحرزها كل فريق والفائز هو الفريق الذي استطاع تسجيل عدد أكبر من النقاط ضد الفريق المنافس (عفيفي ١٤١٢ : ١٠٥).



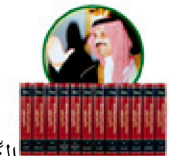



## الألعاب النارية

تستخدم الألعاب النارية في كثير من بلـدان العالـم، للتـعبيـر عن الفـرحة والابتهاج في الاحتفالات العامة. وقـد دخلـت إلى المـلكـة عقب الانـفتاح الاقتصادي الذي شهدته البلاد مع عصر التـنمـية. إلا أن اسـتخدامـها تـعدى الاحتفالات الرسمية أو المناسبات العامة فاستخدمها الأطفال. وهناك أنواع عديدة منها يتفنن الصغار في إطلاقها، لتحدث نوعاً من الأنوار المضيئة في السماء بأشكال بديعة، أو تحدث أصـواتاً مدوية شبيهة بأصوات الرصاص مثل الشروخ. وعلى الرغم مـن مخاطر تلك الألـعاب، إلا أنها تلقى قبولاً كبيراً من الصبيان، خاصة في بعض المناسبات. ولعل لـيالي شهر رمضان المبارك، التي يسهر فيها الناس، تتيح للصبيان فرصة ذهبية لممارسة مثل تلك الألعاب في الظلام. كما تعد أيام الأعياد مناسـبات مقبولة لممارسـة تلك الألعاب تعبيراً عن الفرح والسرور.

## النِّبّاطه

من ألـعاب الصـيد التـي يمارسهـا الذكـور، كباراً وصـغاراً، في الحـقول والمزارع، حيث تكثر العصافير والطيور الصـغيرة، خاصـة في فصـلي الربـيع والخريف. وتنتشر هذه اللعبة في جميع أنحاء المملكة، كما تلعب في غالبية الدول العربية، ولذا عـرفت بمسميات متعددة حسب المناطق والدول التي تمارس فيها. فهي تسمى في الأحساء (الفَلاتِيه)، وفي حائل والمنطقة الغربية (النِّبَّاله) أو (النِّبِّيْلَه)، وفي بـعض نواحـي المنطـقة الجنـوبية (مِزْبَتَه)، وفي جنـوب نجد (النِّطّابَه) أو (المِنْطَابَه)، وفي عـالية نجد (النَّبّاطَه) أو (النِبّاط)، وكذلك الحـال في الكويت. أما في الإمارات فيـسمونها (النِّشابَه)،





و(النَّـبْلَه) فـي مصر، و(الـنِّقَيْـفَه) في فلسـطين، و(النِّقيْفَـه) أو (المِغْيطَه) فـي لبنان.

وكلمتا النِّبّاطَـه والنِّبّاط قد تكونان مأخوذتين من الـفعل نبط الذي يعنـي نبع وخرج بعد اختـفاء. وربما سميت بذلك لخروج الحجر المختفي في الرقعة فجأة من النباطَه بعد إطلاقه من الصياد نحو الـهدف. وربما تكـون الكلمتـان مأخوذتين من النبط، وهو اسم لصوت الحجر عندما يصطدم بالهدف. أما كلمة النِّطّابَه فهي مأخوذة من الفعل نطب، وكذلك المِنْطَابَه إذ هي اسم آلة لـلفعل نفسـه الذي يعني بـالعربية الفـصحى الضـرب على الأذن بالإصـبع. وربما سميت اللعبة بذلك لأن الطائر يتعرض لرمية الحجر من حيث لا يحتسب من قبل الـصياد، كمن ضُـرب على أذنه بالإصبع. أما كلمة الفلاتيه فهي مأخوذة من الفعل أفلت، الـذي يعني حدوث الشيء فجأة، والإفلات يعني انـطلاق الشـيء بعـد حبـسه. وربما سـميـت بالفلاتـية، لأن الحصاة الصغيـرة التي تستخدم بمثابة الرصاصة في هذه اللعبة، تنطلق فجأة إلى الهدف بعد أن كـانت مشدودة ومقبوضاً عليها بيد الصياد.

تتـكون آلة هذه الـلعبة مـن ثلاثة عناصر: أولها ما يسمـى (المشعاب) أو (الشغنه) أو (المشغار) ويسمى (الشنبه) في بعض مناطق الحجـاز. وهو عودان أصلهما واحد، يكونان فرعين له وهو غالباً من شجر الأثل أو الرمان أو الخوخ



النِّبّاطه





ونحـوها، أو شـجر السـمر أحيـاناً. والعودان مـتساويان مـن حيث الطـول والسمك، إذ يبلغ طول كل واحد منهما نحـو ثمانيـة سنتـمترات تقـريباً، أمـا سمكهما فهو بمقدار سمك عود الخيزران المتوسط. ويلتقي الـعودان إلى الأسفل في زاويـة حادة بمقـدار سبـعين درجة تقريباً، ليأخذ العودان شكل العدد ٧. أما رأسا العودين فـينحت إلى الأسفل منهـما قليلاً بمقـدار سنتمتر ونـصف، ليصبـح أشبه بالرقبـة حتى يسهل شد السيور وربطها برأس العودين.

أما العنصر الثاني فيتمثل في ما يسمى (الطروق) وهي سيور مطاطية تصنع من الإطارات الداخلـية البالية لـلسيارات. وتتطلب اللعبة عمل سيرين من المـطاط بطول خمسة عشر سنتـمتراً وبعرض لا يقل عن سنتمتر ونصف، ويراعى خلوها من الثقوب. يؤخذ طرف أحد السيرين، ويربط بأحـد رأسي المشعاب، بواسطة خيوط دقيقـة وقوية، أو بواسطة سيور مطاطية دقيقة تشد بقوة، وذلك بتدوير هذه الخيـوط حول رأس المشعـاب عدة مرات، ثم ربطها ربطاً محكماً. ويفعل الشيء نفسه مع السيـر الثاني، إذ يربط أحد طرفيه بالرأس الثاني للمشعاب باتباع الطريقة نفسها.

وأما العنصر الثالث فيمثل ما يسمى (الرقعه)، التي غالباً ما تكون قطعة من الجلد المدبوغ اللين، أو قطعة من المطاط القوي أحياناً، ومساحتها نحو ٣×٥سم تقريباً. تحتوي الرقعة على ثقبين متوازيين من طرفيها، ويربط بكل منهما الطرفان الآخران من السيرين، وذلك بإدخال كل سير بأحد الثقبين بمقدار سنتمترين، ثم عطفه عـلى نفسه وربطه ربطـاً محكما بخيوط دقيقة وقوية، أو بسيور دقيقة من المطاط.

وهناك من الصياديـن من يتفنن في إخراج نباطته بالمظهر المـميز، كأن يقوم بتزيين عودي المـشعاب بالمطاط. فيأتي بسيـور طويلة من المطـاط ويلفها علـى العودين حتى تأخذ النباطة شكلاً جيداً. ومنهم من يزيل لحاء عودي المشعاب حتى يبدو أبيض ناصعاً. كما أن من اللاعبين، خاصة الكبار منهم، من يفضل استخدام السيور الحمراء بدلاً من السوداء، لقوتها وشدة تأثيرها، خاصة في صيد الطـيور الكبيرة كالحمام والإوز.

وعند استخدام النباطة يجمع الشاب عدداً كبيراً من الحصى الصـغير مستدير الشكل، بحـجم الحمص، ويضعه في جيبه لاستخـدامه في رمي الطيور. ثم يذهـب متـجولاً في الحـقول والمـزارع






للبحث عن الطيور. فإذا رأى عصفوراً أو غيره من الطيور، على نخلة أو شجرة، أخذ حصاة من جيبه ووضعها في الرقعة، ثم أمسك الرقعة بيمينه والمشعاب بشماله، أو العكس، رافعاً النباطة إلى أعلى في اتجاه العصفور. ثم يقدم يده الشمال الممسكة بالمشعاب إلى الأمام، ويشد يده اليمنى الممسكة بالرقعة التي بداخلها الحصاة إلى الخلف حتى تقارب عينه اليمنى. ويحاول في هذه الأثناء أن يجعل الرقعة مصوبة في اتجاه العصفور. بعد ذلك يفلت الرقعة فجأة، لتنطلق الحصاة بسرعة نحو العصفور، فتصطدم به فيهوي من أعلى الشجرة مترنحاً من شدة الرمية. فيسرع الصياد فرحاً نحوه لالتقاطه وذبحه قبل موته. أما إذا كانت حياة الطائر، بعد سقوطه، ليست في خطر فإن الصياد يقوم بنتف ريش الجناحين خشية أن يفلت الطائر منه، وقد يلهو به بعد ذلك أو يهديه لأحد الأطفال. وهكذا يوالي الصياد رميه حتى يصطاد مجموعة من الطيور، أو حتى تغرب الشمس وينتشر الظلام، فلا يتمكن من رؤية الطيور.

أما الصغار فغالبيتهم يستعمل النباطه للمنافسة، وتعلم رمي الأهداف قبل ممارسته لصيد الطيور. ومرد ذلك إلى ما تنطوي عليه اللعبة من مخاطر، لا سيما إذا مارسها من لا يجيدها، فقد يلحق الضرر بنفسه وبمن حوله. كما أن النباطة لابد لها من مهارات خاصة لمزاولتها كآلة صيد. أما كيفية ممارسة الصغار لها فتتمثل في تحديدهم لهدف ما، كأن يكون علبة صلصة فارغة أو نحو ذلك، يسمى شاره، ثم يصطف الصغار بعيداً عن هذا الهدف بنحو عشرة إلى خمسة عشر متراً، ليبدأوا التسديد نحوه، ومن أصابه كان هو الفائز (العريفي د.ت.: ١١٦، ومصادر أخرى).

### النباله

(انظر النباطه)

### النبيله

(انظر النباطه)

### النِّجِر

من الألعاب التي يمارسها الشباب في العرين، ببلاد قحطان. وسميت بهذا الاسم للأداة المستخدمة فيها وهي النجر الذي تسحق فيه القهوة. وصفة اللعبة أن يجلس اللاعب وأمامه النجر، فيضع يده على النجر وباقي جسمه بعيداً عنه.





ثم يحاول الارتفاع إلى أعلى مستنداً على النجر، متجهاً بفمه إلى (طاقية) وضعت أمامه، وذلك بأن يطأطئ برأسه إلى أسفل، ويأخذ الطاقية بفمه. ثم بعد ذلك يرجع إلى مكانه الأول، شريطة أن تكون الطاقية في فمه، وأن لا يسقط على الأرض. فإن سقط عُدّ مهزوماً، وانتقلت اللعبة إلى لاعب آخر.

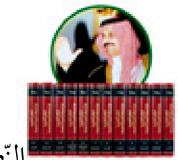
## النشابه

(انظر النباطه)

## النِّصَع

من الألعاب التي يمارسها الذكور فيما بين سن السادسة إلى الثانية عشرة تقريباً. وتعد من الألعاب المنتشرة في غالبية مناطق المملكة. ولعل كلمة النصع مأخوذة من الفعل الثلاثي «نَصَعَ» الذي يعني في الفصحى تصدى للشر. وربما أطلقت كلمة النصع على هذه اللعبة، لأن اللاعب يتصدى لهدف محدد، يرميه بحجارة أو نحو ذلك.

تمارس هذه اللعبة بطرق مختلفة. ففي جنوب نجد يمارسها لاعبان أو أكثر، إذ يحضر كل لاعب عدداً محدوداً من العلب الفارغة، كعلب الصلصة أو علب التونة صغيرة الحجم، أو أغطية زجاجات المرطبات ونحو ذلك، ويضعها داخل دائرة. وعلى بعد نحو عشرة أمتار من الدائرة، يرسم اللاعبون خطاً مستقيماً يعرف بالمرمى أو خط الرمي. وعلى كل لاعب إحضار حجر يسمى الصول أو التير أو التيره، ليكون بمثابة القذيفة التي يوجهها نحو الدائرة لإصابة أكبر قدر ممكن من تلك العلب وإخراجها من الدائرة. يصطف اللاعبون على خط المرمى مرتبين حسب نتيجة القرعة. فيقف اللاعب الأول إلى الطرف الأيمن من الخط ويليه اللاعب الثاني، أما اللاعب الأخير فيقف على الطرف الأيسر. يبدأ اللاعب الأول برمي التير إلى الدائرة، فإن أصاب أياً من العلب الفارغة إصابة ترتب عليها خروج هذه العلب، أو بعضها من خط الدائرة، تصبح ملكاً له. وله الحق في الرمي مرة ثانية وثالثة من الموقع الذي استقر فيه التير. ويستمر في الرمي ما دام ينجح كل مرة في إخراج العلب الفارغة أو بعضها خارج خط الدائرة. أما العلب التي تبقى على خط الدائرة فتصير من ضمن العلب الداخلة في الدائرة، وتصبح هدفاً للتصويب لاحقاً. وينتقل الدور إلى اللاعب الثاني، عندما يفشل اللاعب الأول في إخراج شيء من العلب الفارغة من الخط الدائري.





ويتبادل اللاعبون الدور واحداً تلو الآخر حتى يخرجوا كل العلب التي في الدائرة. وبعد خروج آخر علبة من العلب الفارغة يصبح الفائز هو الذي حصل على عدد أكبر من العلب. ويمكن إعادة اللعبة من جديد بمشاركة جميع اللاعبين الذين حصلوا على معظم أو بعض العلب، أو الذين لا تزال بحوزتهم بعض هذه العلب. أما اللاعبون الذين أخفقوا في الحصول على أي من العلب، فإنهم يخرجون من اللعبة ويكتفون بالتفرج على بقية المنافسين. وقد تستمر اللعبة لعدة جولات حتى يأتي أحد اللاعبين على بقية العلب ويحوز عليها كلها (الدوسري ١٤١١: ١٣٠، ومصادر أخرى).

## النّصْعان

من ألعاب الصبيان والشباب، وتختلف نوعاً ما عن لعبة النِّصَع سابقة الذكر، في كيفية تحديد الفوز، وإن كانت تتشابه معها في الأدوات المستخدمة وفي الرمي. وصفتها أن ينقسم اللاعبون إلى فريقين، ثلاثة لاعبين لكل فريق. ثم يحضرون عدداً زوجياً من العلب الفارغة، إما ست أو ثمان أو عشر علب. وتقسم العلب إلى مجموعتين متساويتين يتم وضعهما في شكل مستقيم. ويراعى ترك مسافة بين المجموعتين بحيث لا تقل عن أربعة أمتار، وكل مجموعة من العلب تخص أحد الفريقين. وبعد تحديد الفريق الذي يلعب أولاً عن طريق الاتفاق أو القرعة، يبدأ أعضاء الفريق الذي يلعب أولاً، واحداً تلو الآخر، التسديد نحو علب الفريق المنافس. ومن ينجح في إصابة الهدف يكون له الحق في معاودة الرمي مرة أخرى وثالثة، ما دام ينجح كل مرة في إصابة إحدى العلب. وينتقل الدور إلى اللاعب الذي يليه في فريقه عند إخفاقه في إصابة الهدف، فإن تمكن الفريق الأول من إصابة جميع العلب الفارغة الخاصة بالفريق المنافس، تنتهي اللعبة بفوزهم. أما إذا ظلت بعض أو إحداها العلب منصوبة بعد أن رمى آخر لاعب في الفريق، فإن الدور ينتقل إلى الفريق الثاني. فيبدأ اللاعب الأول في الفريق الثاني التسديد إلى مجموعة العلب الفارغة، الخاصة بالفريق الأول، بالأسلوب السابق نفسه. ويصبح الفريق الثاني فائزاً بتمكنه من إصابة جميع العلب، وإلا رجع الدور مرة ثانية إلى الفريق الأول ليعاود الرمي نحو العلب الخاصة بالفريق الثاني والمتبقية من الجولة الأولى، وهكذا تمضي اللعبة (القويعي ١٤٠٢: ٧١).





**النظّافه**

(انظر المقلاع)

**النط**

(انظر القفيزي)

**النطابه**

(انظر النباطه)

**النَّطّه**

وتبدأ اللعبة بأن ينطلق اللاعب الأول مسرعاً نحو الخط، حتى إذا قاربه ضرب بقدميه على الأرض ثم قفز بهما مجتمعتين إلى الأمام. وبعد وقوع قدميه على الأرض يضع علامة مميزة تشير إلى المسافة التي تمكن من قفزها. ثم يليه اللاعب الثاني فالثالث وهكذا بالطريقة نفسها، حتى ينتهي آخر لاعب من القفز. ويتحدد الفوز في هذه اللعبة بطول المسافة التي قفزها كل لاعب. فاللاعب الذي تمكن من قفز أطول مسافة، مقارنة ببقية زملائه، هو اللاعب الفائز، وقد تعاد اللعبة لأكثر من جولة حسب رغبة اللاعبين وشدة التنافس بينهم.

ونلاحظ أنها تختلف عن لعبة المراز، إذ يشترط في لعبة المراز أن يلقي اللاعب القافز بحجرين خلفه أثناء القفز.

وقد تطورت هذه اللعبة حديثاً وسميت بالوثب الطويل، وتعد ضمن مسابقات الميدان والمضمار في ألعاب القوى.

**النّعْجه خَسْرانه**

من ألعاب الأطفال الذكور فيما دون سن العاشرة، وتمارس في الأحساء. والنعجه هي الأنثى من الضأن تطلق مجازاً لوصف الإنسان العاجز أو سيء التصرف، فيقال مثلاً «فلان نعجه». ولعل اسم اللعبة «النعجه خسرانه» يحمل في طياته هذا المعنى، إذ يطلق على اللاعب الخاسر في هذه اللعبة.

ويمارس اللعبة مجموعة من الذكور في حدود عشرة. فيرسم اللاعبون، بعد أن يتجمعوا في ميدان فسيح، دائرة كبيرة على الأرض. ثم يأخذ اللاعبون في الانتشار خارج محيط الدائرة ما عدا لاعباً واحداً، وهو الذي يسمى الصياد. ويظل الصياد داخل الدائرة، ويسير محاذياً محيطها من الداخل. ثم يقف فجأة ليلمس في وقت واحد اثنين من اللاعبين المتجاورين. عند ذلك يسرع اللاعبان بالجري حول الدائرة، كل من ناحيته، أو يتخذ كل منهما اتجاهاً مضاداً





للآخر. أما الصياد فيقف، بعد أن ينطلق اللاعبان في مكان أحدهما، ويظل المكان الآخر خالياً. واللاعب الفائز هو من يصل أولاً ويقف في المكان الخالي. وعند ذلك يحل الصياد محل اللاعب الآخر الذي لم يتمكن من الوصول قبل منافسه، ويعد ذلك اللاعب نعجه خسرانه. وتعاد اللعبة لعدة جولات، حسب رغبة اللاعبين وشدة حماسهم (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٢٥، ومصادر أخرى).

## نَقْده

تشتهر هذه اللعبة في حائل، ويباشرها لاعبان. يحضر كل لاعب حجراً، أياً كان نوعه، وإن كان من المرو فهو الأفضل. يرمي اللاعب الأول حجره أو صوله بحيث يترك وقوعه أثراً على الأرض ثم يتدحرج الحجر بعيداً عن هذا الموقع. وعلى اللاعب الثاني أن يضع بدقة قدمه على أول أثر للحجر على الأرض، ثم يحاول إصابة حجر رفيقه الذي قد يكون بعيداً عنه. فإن أصابه عَدَّ نفسه قد حصل على نقطة، وتسمى هذه النقطة نِدَبْ، وعندئذ يرمي رفيقه حجره مرة أخرى. وإن أخطأه وقف رفيقه بمكان أو مضرب حجر خصمه محاولاً أن يصيبه. فإن أصابه كسب، وإن أخطأه استمر خصمه في الرمي على المنوال نفسه. وتحسن ممارسة هذه اللعبة في الأرض الصلبة الجرداء التي لا شجر فيها ولا حجر ولا رمل حتى يبعد الحجر في تدحرجه. واللعبة، بالإضافة إلى أنها تدرب على دقة التصويب، تساعد على قطع المسافات الطويلة بالتسلية والسرور. وهذه اللعبة تشبه إلى حد كبير لعبة دردحها التي سبق الحديث عنها في القسم الأول من ألعاب الرمي والتصويب.

## النقز

(انظر القفيزي)

## نَقْش والاّ غوْج

لعبة شعبية من ألعاب التسلية التي كانت سائدة في الماضي، وتدخل قطع العملات المعدنية في صلبها، وهي خاصة بالصبيان، ويلعبها اثنان فقط، ويأخذ الصبي الذي يبدأ اللعب قطعة النقد فيضعها على إبهامه، ثم يقذفها في الهواء إلى أعلى وهي تستدير بسرعة من وجه إلى وجه، بعد ذلك يتلقفها بإحدى يديه ويطبق عليها باليد الأخرى، بحيث لا يراها زميله ولا





يدرك على أي من الـوجهين وقعت. عند ذلك يـسأل اللاعب الآخر قائـلاً «نقش والاَّ غوج؟».

فيرد عليه بـإحدى التسميتين، كأن يقول «نقش» مثلاً، فإن أصاب عُدَّ فائزاً، وأخذ الدور، وإن أخـطأ استمـر الأول في اللعب.

## النّقيْث

من ألعاب القوى التي يمارسها الذكور من الصبيان والشباب، وعرفت في الجزء الجنوبي من المنطقة الوسطى في الأفلاج وما حولها. وقد جاء في القاموس المحيط في شرح الكلمة «نقث العظم: استخرج مخه، نقث الشيء: حفر عنه».

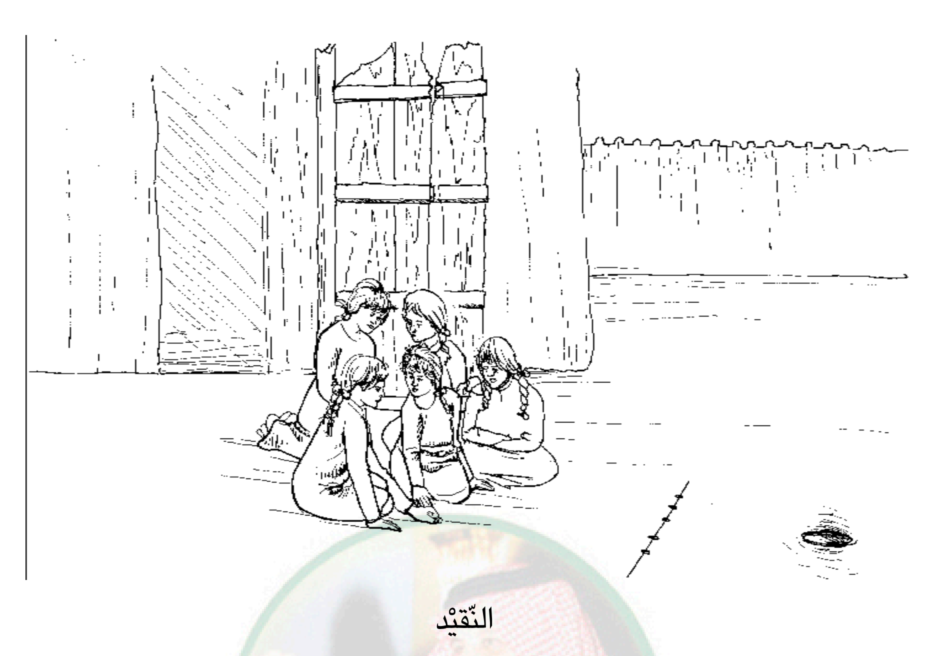
تمارس هذه اللعبة في أرض منبسطة لينة. ويشترك في ممارستها مجموعة من اللاعبين في حدود ثلاثة إلـى خمسة. فيحفرون جميعاً حـفرة قطرها عشرين سنتيمتراً، وعمقـها لا يقل عن خمسة عشر سـنتيمتـراً تقريبا. ثـم يجلسون حولـها. كما يـأتون بحـبل صوفي، فيعقدونه عدة عقد ليكون متماسكاً، مما يساعد على خـروجه من الحفرة إذا ما ضرب ضربـة قوية. ثم يرمـون الحبل داخل الحفرة، ويهيلون عليه التراب حتى يختفي. بعد ذلك يأتون بعصا غليظة، بطول ستين سنتيمتراً تقريبا. وتبدأ اللعبة بأن يأخذ الـلاعب الذي عليه الـدور، حسب القرعة أو الاتفاق بين اللاعبين، العصا الغليظـة، ثم يضرب بها الحفرة ضربة قوية محاولاً إخراج الحبل الصوفي منها، فإذا خرج الحبل من الحفـرة كان الضارب هو الفائز بـالجولة وله نقطة. وتعاد اللعبة من جديد ليبدأ اللاعب الذي يليه. أما إذا لم يخرج الحبل من الحفرة فإن اللاعـب الذي يليه يـقوم باللـعبة نفسها. وهكذا يتوالى اللاعبون الواحد بعد الآخر، حتـى يتمكن أحدهم من إخراج الحـبل الـصوفي مـن الحفرة، فيصبـح هو الفائز بالجـولة (الدوسري ١٤١١: ١٣٤).

## النّقيْد

من ألـعاب البـنات الـصغيـرات، وتعتمد على مهارة التحكم في عضلات أصابع اليد ودقة التصويب بها. وكلمة النّقـيْد مأخوذة مـن النقد الـذي يعني بالعـربية الفصحـى النقر بالأصبـع في الجوز. وعرفت اللعبة بهذا الاسم، لأن الفتاة أثناء ممارستها للعبة تستخدم أصابعها لنقر النواة وتسديدها نحو حفرة معينة. وتعرف أحيـاناً باسم النّقْـده في بعض المناطق. والنقيد لعبة جماعية يشترك في







النّقيْد

ممارستها ما لا يقل عن أربع إلى خمس فتيات. يجلسن نهاراً في مكان ظليل ويحفرن حفرة صغيرة، وتحضر كل فتاة معها مجموعة من النوى (الفصم). وعلى بعد متر تقريباً يرسمن خطاً موازياً للحفرة، ثم تضع كل فتاة مقداراً محدداً من النوى على الخط. بعد ذلك تجرى القرعة لترتيب اللاعبات. وتبدأ اللعبة بأن تضم الفتاة، التي عليها الدور، سبابة يدها اليمنى أو اليسرى إلى الإبهام إلى الأمام حسب رغبتها، لدفع النواة التي تريد إسقاطها في الحفرة. وفي هذه الأثناء تُجرى حسابات دقيقة، من حيث الاتجاه الذي ترمى نحوه، وقوة النقرة على النواة. فإذا تهيأت لذلك نقرت النواة نقرة دقيقة في اتجاه الحفرة، فإذا سقطت النواة داخل الحفرة حق لها أن تقوم بنقد نواة أخرى. وتستمر في ذلك ما دامت في كل مرة تنجح في إسقاط نواة في الحفرة. فإذا أسقطت آخر نواة في الحفرة، حق لها أن تخرج جميع النوى من الحفرة، ليكون من نصيبها.

وتعاد اللعبة مرة أخرى، بأن تضع كل فتاة عدداً معيناً من النوى، لتبدأ الفتاة الفائزة اللعب في هذه الجولة الثانية أيضاً. وينتقل اللعب للفتاة التالية حسب الدور عندما تفشل اللاعبة التي عليها الدور في إسقاط النواة التي سددتها في الحفرة. فتواصل اللاعبة التي تعقبها عملية إسقاط ما بقي من النوى ليصبح من نصيبها إن





نجحت في إسقاطه بالحفرة. وتعد اللاعبة الفائزة في ختام اللعبة هي التـي تمكنت من الحصول علـى أكبر عدد من النوى (الدوسري ١٤١١: ١٣٧).

## النَّكْره

من الألعاب التي يمارسها الذكور فيما بعد سن الحادية عشرة تـقريباً، وتمارس اللعبة في طرفي النهار.

وتزاول اللعبة في ميدان فسيح ذي أرض لينة، ويشـترك في ممارستها ما بين ثمانـية إلى عشرة من الـلاعبين، ينـقسمـون إلى فريـقين متـساويين. فيحضرون قطـعة قماش مفتولة على هيئة السـوط أو الحبل، بطول أربعين إلى ستـين سنتيمـتراً تقريـبا. ويتفق الفـريقان علـى نقطة لـلبدايـة، كما توضع، عـلى بعد متـر ونصف المتر تقريـباً، علامة أخـرى تعرف بنقـطة النهاية. وبعد إجراء القرعة لتحديد من يبدأ باللعب من الفريقين، يقف أعضاء الفـريق البادئ بـاللعـب حول نقطـة البداية، ويختارون أحدهم ليبدأ اللعبة. كمـا يقف أعـضاء الـفريق المـنافس أمامهم، علـى بعد خمسة عشر متراً تقريباً في اتجاه نقطة النهاية. ويبدأ اللعب بأن يضع الـلاعب، الذي تم اختياره من الفريق البادئ باللعب، الحبل المفتول بين أصابـع إحدى قدميـه اليمنـى أو اليسرى حسب اختيار اللاعب نفسه، ثم يضرب الأرض بيديه استعداداً للّعب ثم يستقيم واقفاً، فيقدم قدمه الممسكة بالحبل ويرجعها إلى الخلف ثم يدفعها إلى الأمام بقـوة، فينفلت الحـبل من أصابع قدمـه منطلقاً إلى الأمـام فوق لاعبي الفـريق المنافس، الذين يتـعين عليهم الإمساك بالحبل قبل سقوطه على الأرض. فإن تمكن أحدهم من الإمساك بالحـبل، انـتقـل الدور فـي اللعـب لفريقهم.

فيتـبادل الفريقـان المواقع، ويبدأ اللعب مـن جديد. أما إذا لم ينجح أحد من الفريـق الخصم في الإمساك بالحبل، فإن اللاعب نفسه، الذي رمى بالحبل يتقدم ويـكرر العملية نفسها. ولكن هذه المرة يرمي بالحبل من المكان الذي سـقط فيـه الحبل بـعد الرمـية الأولى. ويبتعد أعضاء الفريق المنافس مسافة خمسة عـشر إلى عشرين متراً في اتجاه خط النهاية، من المكان الذي وقع فـيه الحبل، ولـم يتمـكنوا مـن إمساكـه. ويستمـر هذا اللاعب فـي مواصلة اللعب ما دام كل مرة ينجح في رمي الحبل بـقدميه في اتجاه خط





النهاية، ويفشل أعضاء الفريق المنافس في الإمساك بالحبل قبل وقوعه. فإذا وصل اللاعب بالحبل إلى خط النهاية دون أن يمسكه أعضاء الفريق المنافس، يكون فريقه قد حـقق الفوز. ويتعين على أعضاء الفريق المهزوم أن يحملوا أعضاء الفريق الفائز، ابتداء من نقطة النهاية إلى نقطة البداية. ثم تعاد اللعبة من جديد إذا رغب الفريقان (الفيصل ١٤٠٨: ٦٢-٦٣).

**نكيح**

(انظر البرجون)

**النيل**

(انظر العين)







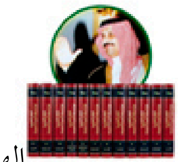
## هَبْ اهيب

من الألعاب البسيطة المعروفة في القويعية، وهي من ألعاب الفتيات الجماعية. وتؤدى في أوقات الفراغ، قبيل الظهر أو بعد المغرب، حين يكون لدى الفتيات فرصة للتجمع واللعب مع بعضهن. وصفة اللعبة أن تملأ الفتيات أفواههن بالهواء (هواء الزفير)، في حين تقوم إحداهن، وقد سبق اختيارها بالقرعة أو بالاتفاق، بضربهن على خدودهن من أجل إفراغ الهواء، وهكذا.

وتجد الفتيات متعة وتسلية، حيث يضحكن على بعضهن عند تفريغ الهواء من أفواههن بضربها. وقد يحدث أن يخرج، في بعض الأحيان، رذاذ من لعاب الفتاة، وأحياناً أصوات منوعة تحاكي أصواتاً في الطبيعة، وتبعث على الضحك.

## الهَبْع

الهَبْع، أو الهَبْع الهَبْع يارِجْل الضَّبْع، من الألعاب المشهورة في القصيم. جاء في القاموس المحيط «هبع هبوعاً وهبعانا: مشى ومد عنقه». وتتطلب ممارسة اللعبة توافر غترة وقطعة حجر صغيرة، لتوضع قطعة الحجر داخل الغترة وتلف الغترة عليها حتى تكون على شكل سوط. بعد ذلك يتجه اللاعبون إلى مكان فسيح يسمح بالجري والمطاردة. ثم يأخذ الغترة من تقع عليه القرعة، ويتقدم أمام بقية اللاعبين جاعلاً ظهره نحوهم. ويرمي بالغترة من فوق رأسه نحو اللاعبين مردداً «الهَبْع الهَبْع يارِجْل الضَّبْع». فيحاول كل لاعب الإمساك بالغترة والحصول عليها، لأن الذي يمسك بالغترة يطارد بقية اللاعبين، ويضرب بالغترة كل من يتمكن من اللحاق به، وهكذا.





## الهدم والنور
(انظر الحد)

## هدو سليسل
(انظر جاكم سليسل)

## هذا لماما وهذا لبابا
(انظر صفيح مليح)

## الهريرا
(انظر الرشاشه)

## الهَشْت

من الألعاب التي تقوم على الصدفة، يلعبها الذكور ممن تجاوزوا سن الثالثة عشرة. والهَشْت كلمة فارسية تعني العدد ثمانية، ولعل اللعبة أخذت هذا الاسم لأنه يحق لّلاعب، كما سيتضح أدناه، نقل المسمار الخاص به ثماني خانات إذا سقطت عصاه على اللون الأخضر، كأحد الاحتمالات المتوقعة بعد إلقاء العصا على الأرض.

يمارس هذه اللعبة اثنان أو أربعة من اللاعبين. يجلسون على الأرض، ثم يرسمون مربعاً ويجلس كل لاعب عند إحدى زوايا المربع، ويحفر كل لاعب من اللاعبين الأربعة حفرة كبيرة إلى حد ما في الزاوية التي تليه من المربع، وبين كل حفرة وأخرى من الحفر الأربع الكبيرة، يحفرون اثنتي عشرة حفرة صغيرة. وبذا يكون هناك ثمان وأربعون حفرة صغيرة، إلى جانب الحفر الأربع الكبرى. كما يحضرون أربعة مسامير، ويوضع في كل حفرة من الحفر الأربع الكبرى مسمار واحد. ويحضرون كذلك أربع عصي من سعف النخل (الجريد) طول كل منها نحو عشرة سنتمترات. وتترك ظهور العصي كما هي عليه بلونها الأخضر، أما بطونها فيقشر اللحاء منها لتصبح بيضاء. بعد ذلك تجرى عملية القرعة لتحديد اللاعب الذي يبدأ اللعب.

وتبدأ اللعبة بأن يقوم اللاعب الذي حددته القرعة بأخذ العصي الأربع ورميها إلى الأعلى، لتقع في وسط المربع. وهنا ينظر في وضع العصي، فإن وقعت على اللون الأخضر تحسب للاّعب ثماني نقاط. وإن وقعت على اللون الأبيض فيحسب له أربع. أما إذا وقعت على غير نسق موحد من حيث الألوان، فينتقل الدور في اللعب لّلاعب التالي حسب ما انتهت إليه عملية الاقتراع. فإذا وقعت العصي على ظهورها واحتسب للاعب ثماني نقاط يحق له أن ينقل مسماره ثمان نقلات، من حفرة إلى حفرة حتى





يصل إلى الحفرة الثامنة الموالية لجهته اليمنى. ثم يأخذ العصي مرة ثانية ويرميها بالطريقة نفسها، فإذا وقعت على ظهورها أصبح من حقه أن ينقل المسمار ثماني مرات من الحفرة التي انتهى إليها في المرحلة الأولى. فينقله من حفرة إلى أخرى حتى يصل إلى الحفرة السادسة عشرة. وهنا يعد اللاعب الذي يقع على يمينه ميت وينتهي دوره في اللعبة نظراً لأن اللاعب الذي عليه الدور قد مر به وتجاوزه. ويواصل هذا اللاعب اللعب بهذه الطريقة طالما أنه في كل مرة ينجح في الحصول على نقطتين أو أربع نقاط. ويستمر في اللعب حتى يميت بقية اللاعبين. أما إذا لم تقع العصي الأربع القصيرة على الوجه الأبيض معاً أو الأخضر معاً، فينتقل الدور للاّعب الذي يليه حسب ما حددته القرعة، ليواصل اللاعب اللعب بالطريقة نفسها. واللاعب الفائز بالجولة هو الذي نجح في إماتة اللاعبين الثلاثة، أو اللاعب الثاني إن كانت اللعبة بين اثنين بدلاً من أربعة لاعبين، وذلك بمروره على مساميرهم أثناء نقله لمسماره من حفرة إلى أخرى حسب عدد النقاط التي حددها وضع العصي الأربع بعد رميه لها ووقوعها وسط المربع. وبعد نهاية الجولة الأولى وفوز أحد اللاعبين، قد يعيد اللاعبون اللعبة لعدة مرات بالطريقة نفسها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١١٢-١١٣).

## هلا هوب

(انظر سرير أبو عطيه)

## هُوْ هُوْ

يعود سبب التسمية إلى العبارة المستخدمة في اللعبة وهي هوهو، وتعني بعامية أهل القطيف اتبعوه واضربوه. وهذه اللعبة من ألعاب الصبيان، وصفتها أن يحدد اللاعبون مكاناً يكون بمثابة مد أو محلس، ثم تحدد القُرعة اللاعب الذي سيبدأ. يتقدم اللاعب الذي وقعت عليه القرعة أمام المجموعة، في مسافة تبعد حوالي المترين عن المحلس أو المد المتفق عليه، بينما تقف المجموعة في صف واحد مثل صف الصلاة. ثم يبدأ اللاعب، الذي يقف مقابلاً للآخرين، برواية اللغز، موجهاً كلامه للمجموعة كأن يقول مثلاً «أسود مسيود مثل المِريْودْ واقف على الباب يترزق الله» أو «خضره وداخلها عبيد، ما يبطلها إلا مفتاح الحديد».

فإذا استطاع أحد اللاعبين معرفة اللغز فإنه يسرع جرياً خلف المجموعة كي





يضربهم، بينما تتفرق المجموعة، وهم أيضاً يحاولون ضربه بالمثل. لذلك يكون هناك نوع من الجري والمرواغة في الوقت نفسه. ولكي يسلم اللاعب من ضرب المجموعة له أن يحاول الوصول إلى المحلس أو المد الذي يقف فيه اللاعب الذي روى اللغز. فإذا استطاع الوصول فعليه أن يقول مخاطباً اللاعب الذي روى اللغز «هوهو» وأن يضع يده على رأس اللاعب الذي روى اللغز حتى يسلم من الضرب والمطاردة. ثم تعاد اللعبة بحيث يخرج لاعب آخر وهكذا (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ١٨٤).

## الهَول

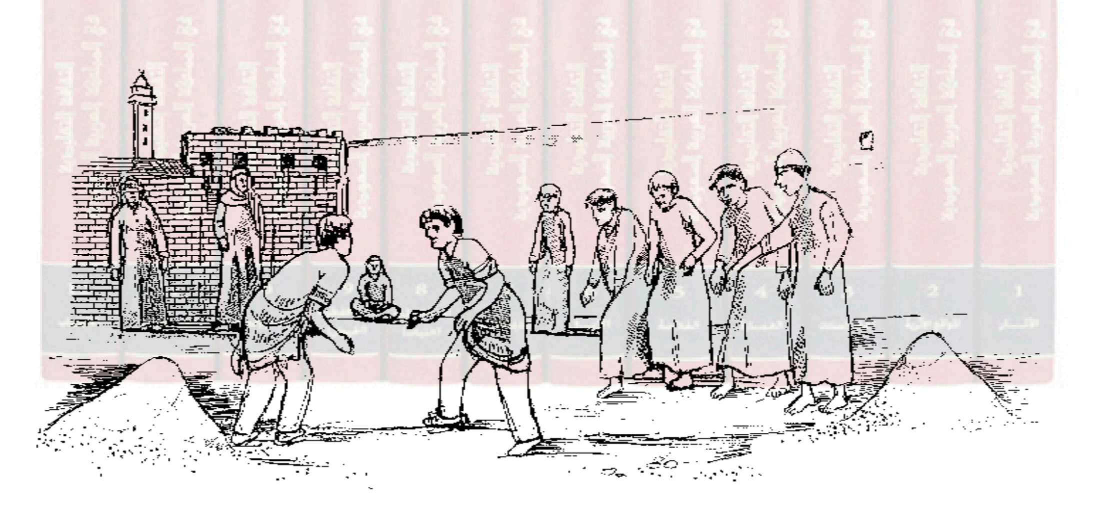
من الألعاب التي يمارسها الشباب فيما بعد سن السابعة عشرة. وهي من الألعاب المعروفة في المنطقة الشرقية. وتلعب على نطاق واسع عادة في الليالي المقمرة خلال فصل الصيف، وخلال ليالي شهر رمضان المبارك. وتمارس في الميادين الفسيحة، وكذلك في البر أو الخلاء في مكان مسطح خال من الحجارة أو ما شابه ذلك مما يعيق حركة اللاعبين. وأصل كلمة الهول فارسية وتعني الهدف. وقيل إن الكلمة مأخوذة من كلمة المهايله، التي تعني في عامية الأحساء الجولان والدوران بسرعة. ويبلغ طول الملعب نحو مائتي متر تقريباً، ويحتوي على كومتين من الرمل، أو ما يسمى بصوبتين عند أهل الأحساء. تكونان متقابلتين في الملعب، بحيث تكون المسافة بينهما حوالي مائتي متر.

أما اللاعبون فينقسمون إلى فريقين، فريق لكل كومة رمل. ويتكون كل فريق من مجموعة لاعبين لا تقل عن خمسة، وقد يكون عدد كل فريق ستة أو سبعة لاعبين. ويتشكل الفريقان بأن يبتعد اثنان ممن يريدون اللعب، وعادة يكونان قائدي الفريقين، لمسافة قصيرة عن بقية اللاعبين قبل توزيعهم على الفريقين. فيقفان بحيث لا يسمع بقية اللاعبين ما يتفقان عليه فيما يتعلق بالاسمين اللذين سيطلقان على كل فريق، مثل فريق الدمام وفريق الأحساء. وحين يصطلح الاثنان على اسمين (فريق الدمام وفريق الأحساء) يعودان إلى بقية اللاعبين الذين تجمعوا في وسط الملعب، ويسألان «من يريد فريق الأحساء، ومن يريد فريق الدمام؟» من دون أن يعلم اللاعبون من قائد كل فريق. وبذلك يتكون فريقان من قبيل الصدفة، ومن دون تدخل قائدي الفريقين، الأمر الذي قد يؤدي غالباً إلى تكافؤ الفريقين مما يجعل المنافسة على أشدها.





وبعد تشكيل الفريقين. يجري الحكم القرعة بين الفريقين لتحديد من يبدأ باللعب. فيختار ذلك الفريق أحد أعضائه المعروفين بالقوة والسرعة وإجادة فن المراوغة، ليبدأ اللعبة، ويسمى الساري. فينطلق الساري مسرعاً إلى كومة الرمل الخاصة بالفريق الآخر، وينطلق معه زملاؤه. وفي هذه الأثناء يحاول أعضاء الفريق المنافس اللحاق به قبل بلوغ كومة الرمل الخاصة بهم، وقبل أن يتمكن من ملامستها أو تقبيلها. فإذا تمكن من ذلك يكون قد أحرز الهدف، وعندها يقول كلمة «هول» التي تعني أن عليكم هدف أو «جول» معلناً للجميع أنه تمكن من تسجيل الهدف لصالح فريقه. أما إذا تمكن أحد أعضاء الفريق المنافس من لمس ذلك اللاعب في أي موضع من المواضع المتفق عليها؛ فإن هذا اللاعب من الفريق المنافس يأخذ دور المهاجم، فينطلق مسرعاً تجاه كومة الرمل الخاصة بالفريق المنافس محاولاً بسرعته ومرواغته الوصول إليها وملامستها قبيل أن يتمكن أحد أعضاء الفريق الآخر من لمسه. فإذا حقق ذلك يكون بذلك قد أحرز هدفاً لفريقه، ويقول عند ذلك كلمة «هول» معلناً للجميع أنه قد تمكن من تسجيل هدف لفريقه، وهكذا دواليك. ويحاول كل فريق أثناء اللعب، تسجيل أكبر عدد ممكن من الأهداف. وتنتهي اللعبة بتعب اللاعبين من كلا الفريقين، ورغبتهم في التوقف. أما الفوز فيحتسب وفقاً لعدد الأهداف التي سجلها كل فريق. فالفريق الفائز هو الذي أحرز أهدافاً أكثر. وقد



الهَول






تمارس لعبة الهول بطريقة أخرى مختلفة تماماً. وصفتها أنه بعد اختيار الساري يتعين اختيار التابع، أو النائب الذي يحرس الساري أثناء انطلاقه ويمنع لاعبي الفريق الخصم من ملامسته. كذلك يتم تعيين حارس لكل فريق ليكون قريباً من كومة الرمل، أو جذع النخلة المتفق عليه، ليحرسه من بلوغ الساري إليه وملامسته.

ويلاحظ أن لاعبي هذه اللعبة من الشباب البالغ سبعة عشر عاماً فما فوق. ومرد ذلك ما تتطلبه اللعبة من سرعة الجري والمراوغة. ويحضر اللعبة جمهور من أبناء القرية أو الحي للمشاهدة والتشجيع. وقد يترتب على هذه اللعبة بعض الإصابات بين اللاعبين، بسبب ارتطام بعضهم ببعض أثناء المراوغة ونحو ذلك. ويلاحظ أيضاً أن هذه اللعبة تشبه لعبة الركبي الأوربية إلى حد كبير (السبيعي ١٤٠٩ : ١٧٠، ومصادر أخرى).








## واحِد قافِي

هذه اللعبة من ألعاب الصبيان في بعض نواحي نجد، وتستخدم فيها كرة صغيرة مصنوعة من قطع قماش تلف على بعضها لتكون بحجم كرة التنس. ويتنافس في هذه اللعبة غالباً لاعبان. تبدأ اللعبة بأن يرسم اللاعبان دائرة على الأرض ثم توضع كومة من التراب في وسطها، وتكون الكومة هي الهدف الذي يسدد اللاعبان ضرباتهم تجاهه. بعد ذلك يرفع اللاعب الأول، الذي يبدأ اللعب، الكرة إلى أعلى، ثم يضربها بيده إلى الخلف لكي يتلقفها اللاعب الثاني، الذي عليه أن يرد الكرة بيده إلى الأمام، ثم ينتظرها حتى تقف، ليرسلها بعد ذلك محاولاً إصابة الهدف الذي هو كومة التراب بوسط الدائرة. فإذا نجح عُدَّ فائزاً وتبادلا المراكز، وإن أخطأ استمر اللعب. ولكن في المرة الثانية يغير اللاعب المرسل وضعه، ويكون وجهاً لوجه مع الخصم الذي يبعد عنه حوالي مترين أو ثلاثة. وفي كل مرة يرسل اللاعب الكرة يذكر يوماً من أيام الأسبوع، يقول في المرة الأولى أثناء إرساله الكرة «السبت» وفي المرة الثانية «الأحد» وهكذا إلى أن يصل إلى «الجمعة». فإن وصل إلى الجمعة ولم يستطع الخصم الإمساك بالكرة وردها وإصابة الهدف، فإن اللاعب المرسل يبدأ استخدام عبارات جديدة، ويقول أثناء الإرسال «واحد طبل» وفي المرة الثانية «ثاني من طبل» ثم «ثالث طلوع الطبل».

فإن انتهى اللاعب من عده وإرساله، وخصمه لم يستطع الإمساك بالكرة وإصابة الهدف، فإن اللاعب المرسل يستخدم عبارات جديدة أيضاً، ويقول أثناء إرسال الكرة «واحد صابر» ثم «ثاني صابر» ثم «طلوع صابر».



واحدِ قافِي

ثم تعقبها عبارة أخرى وهي «واحد جرجور» وفي هذه الأثناء على اللاعب أن يدخل الكرة من تحت رجله اليمنى، ثم يرفعها ويضربها، في حركة فنية بارعة، ثم يقذفها وهو يقول «قطعت». ثم يتبعها بقذفة ثانية بكل قوته. وعلى الخصم أن يركض للإمساك بالكرة وهو يردد «والقط قطي، والقط قطي». وذلك لإنهاكه وعدم إعطائه فرصة للتنفس (القويعي ١٤٠٢ : ٨٦).

## الوثبه

(انظر القفيزي)

## الورّاره

(انظر الوشاشه)

## ألعاب الورقه

من الألعاب التي انتشرت مؤخراً، ويمكن أن تكون من الألعاب التي قدمت عن طريق الوافدين إلى الحجاز. ويُلعب الورق بصور مختلفة، لعل أشهرها شيوعاً وانتشاراً: (البلوت)، و(الباصره)، و(حطّ أربع)، و(التجاره)، و(الجوكر)، و(الكوت)، و(الكنكان)، و(الطلب)، و(المظلوم)، و(بنت السبيت).

وهناك ألعاب أخرى عديدة إلا أن أكثر هذه الألعاب شعبية في المملكة هي لعبة البلوت، وقد جاءت إلى الحجاز من تونس والجزائر والمغرب، ولعلها فرنسية الأصل. ويلاحظ أن هذه اللعبة تكاد تمارس في كثير من التجمعات. وقد نجد بعضاً من الشباب يبحث عن





مثل تلك التجمعات لكي يشترك في اللعب، ويقضون أوقاتاً طويلة في ممارسة هذه اللعبة.

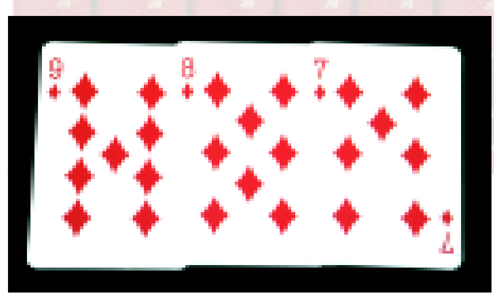
وشروط اللعبة لا تختلف كثيراً من مدينة لأخرى ومنطقة لأخرى، واللعبة تتطلب أربعة لاعبين كل اثنين يشكلان فريقا، ويجب أن ينشأ تفاهم كبير بين الاثنين من خلال فهم المعطيات والرموز التي يسمح بها قانون اللعبة، وأي سهو أو تراخ من أي من أعضاء الفريق قد يؤدي إلى شجار بين الاثنين.

ورغم أن اللعبة تقوم في جزء منها على الحظ إلا أن البراعة واليقظة والخبرة لها نصيب كبير في تحقيق الفوز. وصفتها أن يحضر ورقة (كوتشينة) وهي بطاقات مستطيلة ملائمة للقبضة. ملونة من جهة بلون وشكل موحّدين، أما من الجهة الأخرى التي يعتمد عليها في اللعب فهي مؤلفة من أربعة أشكال شكلان منهما بلون أحمر وشكلان بلون أسود ويسمى الشكل (الزات) والأشكال الأربعة هي: (زات السبيت) وهو أسود على هيئة ورقة شجرة وهو من الإنجليزية spade ومنها (كَلَفْس) وهي سوداء على هيئة ورقة شجرة ثلاثية الرؤوس كل رأس دائرة وهو من الإنجليزية clubs ومنها (الديمن) وهو أحمر على هيئة معين وهو من

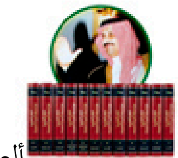


الإنجليزية diamond أي الماس. ومنه (الهاص) وهو أحمر على شكل قلب وهو مأخوذ من الإنجليزية hearts، وقد تختلف المسميات في مناطق أخرى فهناك (الكالة) للسبيت و(الشريا) للكلفس، و(الحاس) للهاص و(الشوكت) للديمن.

وينطوي كل شكل (زات) على أرقام تبدأ من سبعة حتى عشرة ثم رسوماً هي الولد والبنت و(الباشه) أو (الشايب) وأخيراً (الإكه) التي تحمل الرقم واحد. وتستبعد منها الأرقام من اثنين حتى ستة وكذلك الجوكر فيصبح عدد الورقات المتبقية اثنين وثلاثين ورقة. في النهاية توزع على اللاعبين بالتساوي. فيجلس



سرا ضعيف (هاص)

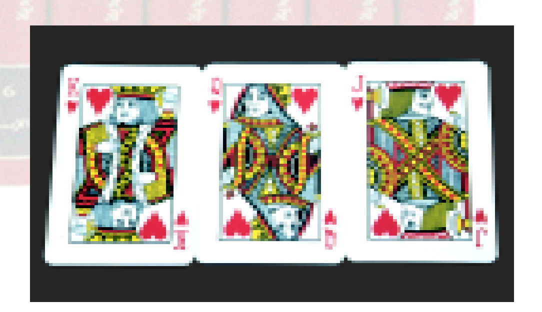




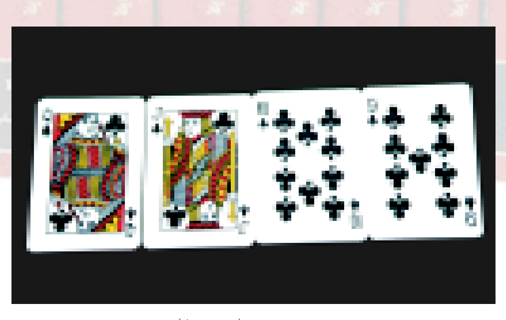
المتبـارون في دائرة كل اثـنين متقابـلين يشكلان فريقاً مشتركاً.

يبدأ من تـقع عليه القرعـة بخبص الورق، أي خلطه أول مرة ثم بالتـوالي بعـد ذلك، ووجـه الورقـة ذو الأرقام والصور إلى أسفل لا يراه اللاعبون وعليه أن يمدّ يده لمن عن يساره من الفريق الثاني لأن له الحق، إن أراد، أن يقطع الورقة، أي يأخذ رزمة منها يعزلها فيضعها على الأرض أو تحت بقـية الورق، والقصـد من ذلك أن يفسد على من يخبص الورق أي محاولة للغش أو ترتيب الورق ورصه بطريقة تضمن حصوله هو أو رفيقه على أوراق قوية. يوزع من خبص الورقة على اللاعبين ثلاثا ثلاثا ثم اثنتين اثنتين، ثم يكشـف ورقة ويقول بـصوت مسموع «أوّل» وهو سؤال موجه إلى اللاعبين إن كان أحد يـريد أن يشتـري على الخيار الأول وهو الورقة المكـشوفة، وبالشراء تبدأ إجراءات اللعبة، والمشتري هو من يملك من الورقات ما يظن أنه يكسب به معظم أوراق اللعبة فيفوز بالجولة. على كل لاعب أن يبين موقفه من الشراء ابتداءً من اللاعب الذي على يمين الموزّع، فإن لم يكـن له رغبة قال «بس» فـإن قالوا جميعاً «بس» اشترى الموزع إن أراد، أو قال «ثاني» أي: من يريد أن يشتري على خيار ثانٍ هو يحدد زاته بعدُ. فإذا اشترى أحدهم وزعت بقية الورق ثلاثـا ثلاثا، ويعـطى المـشتري ورقـتين مـع الورقة المكشوفـة فيكتملن ثلاثـا. واللعبة لها نظـامان يختـلفان في الـقيمة الـعددية للورقات المكتسبة، وفي القوة التي تترتب على أساسها الأوراق.

النظام الأول هو نظام الحكم ومعناه إعطاء السيادة لشكل ولون محدد من أشكال الورقة الأربعة ولونيها الأسود والأحمر. فالورقة من الحـكم تأكل، أي تكسب أي ورقة أخرى؛ أما ورقات الحكم نفسها فلها ترتيبها الخاص حسب



سرا قوي (ديمن)



خمسين (شريا)

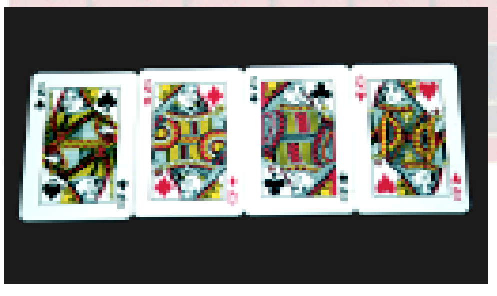




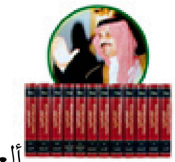
قوتها: فأقواها الولد ثم التسعه ثم الإكّه ثم العــشره ثم الشايب أو الــباشه ثم البنــت ثم (الثمانــيه) فـ(السبــعه) أما الأوراق من ٢ حتى ٦ فلا يلعب بها. النظام الثاني هو (الصنّ) ومعناه إعطاء السيادة للورقة القوية من أي شكل أو لون. وهكذا تتحدد طبيعة النظام السائد في كل جولـة حسب ورق المشتري، فإن كان ورقه أكثره لون وشكل واحد مال إلى نظـام الحكم، وإن كان أكثر ورقه من الورقات القوية مال إلى نظام الصن، والصن أجـدى لأنه يضاعف قيمة الورقــات المكتسبة، فالجولـة في الحكم ١٦ نقطة ولكنها في الصن ٢٦ نقطة، وقوة الورقات في نظـام الصن كالآتي: أقــواها الإكة ثم العشــرة ثم الشايب ثــم البنت ثم الولد فــالتسعة فالثمانية فالسبعة.

ويعدّ الفريق فائزاً باللعبة حين يصل مجموع ما كسبه من نقاط خلال اللعب ١٥١ نقـطة. ونـقاط الحـكم والــصن المذكورة هي النقاط الأساسية وهي قابلة للزيادة حسـب مصادفات توزيع الورق ففي الحكـم من يجتمع عـنده الشايب والبنت يعلن عن ذلك بـقوله عند رمي ثانــي الورقتــين «بلوت» فـيحـسب له نقطـتان، وإذا اجتمعــت ثلاث ورقات متـسلسلـة في الحكــم أو الصن أعلــن صاحب ذلك بقوله «سرا» أي صف متوال من ثلاث ورقات، فإن تكرر ذلك عندً أكثر من لاعب احتسب ذلك لمــن سراه يبدأ بــورقة أكبر من سرا غــيره إن كان خصمــاً أما إن كان من فريقــه احتسب لهمــا سروان. ويمكن أن يجتــمع عند الشــخص أكثــر من «سرا» فإن كــانت السلسلة من أربع ورقات فهي «خمسون» وإن كانت من خمس ورقات فهي «مئة» ويمكن أن تكــون المئة من اجتمــاع أربع صور من جنــس واحد (أولاد، بنات، شيبان) أو من (إكك) ولكن الأخيرة تعد

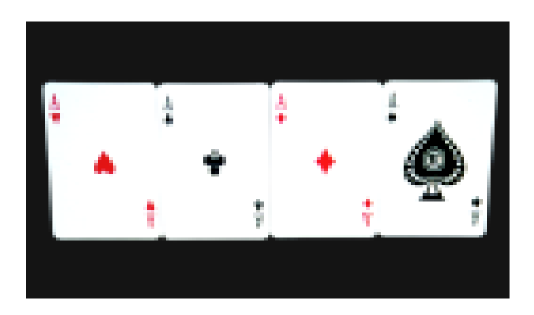
ميه (سببيت)



ميه







أربعميه

في نظام الصن أربع مئة. يعد السرا في الحكم بنقطتين وفي الصن بأربع، وتعد الخمسين بالحكم خمس نقاط وفي الصن عشرا، وتعد المئة في الحكم بعشر نقاط وفي الصن بعشرين. ومما يؤثر في النقاط مجرى اللعب؛ من ذلك ما يسمى (الكبّوت) وهو كسب جميع الورق، ففي الحكم تصبح النقاط ٢٥ نقطة سوى النقاط الإضافية المصاحبة. وفي الصن تصبح النقاط ٤٤ نقطة، ويؤثر في ذلك أيضاً ما يسمى الدبَل، أي مضاعفة النقاط، والدبل إجراء من حق الخصم، أي الفريق المقابل لمن اشترى، والفائز في هذه الحالة له حق احتساب نقاط الجولة مضاعفة، فيأخذ في الحكم ١٦×٢ وفي الصن ٢٦×٢ ويضاعف معه النقاط الإضافية أيضاً من (سرا) أو (خمسين) سوى (البلوت) فهو لا يضاعف.

ومن الأحكام المهمة أن السرا وشبهه يجب أن تبسط ورقاته على الأرض ليراها الخصم وذلك قبل النزول الثاني للأوراق، لأن النزول الأول فيه الإعلان عن السرا وقبيل النزول الثاني للاعب عليه أن يشرّ السرا، أي يبسطه فإن نسي فمن حق خصمه أن يبسط سراه الذي هو أضعف منه، ولا يحق للاعب أن يبسط سراه حتى يعلم أنه أقوى من خصمه، ويكون ذلك بالمشارحة، أي أن يذكر من عليه الدور بالنزول أقوى ورقة في سراه، فإن كان أقوى من خصمه سرا قال له الخصم «لك» فبسطه، أو قال «أكبر» أو «لي» أو أي عبارة يفهم منها أن الحق في السرا له وليس للاعب.

ومن الأحكام أن لنظام الصن أفضلية، وذلك أن من يعلن رغبته بـ«الحكم» قد يسمع خصمه يعلن رغبته بـ«الصن» فيأخذ بهذا المبادرة منه ما لم يكن قبل خصمه ترتيب جلوس فيقول «قبلك» أي أصن قبلك، فيتحول نظام الجولة من حكم إلى صن، ويجوز للاعب أن يغير من حكم إلى صن هو نفسه إن كان الحكم على ورقة مكشوفة، ولا يجوز العكس فلا يغير النظام من صن إلى حكم.

ومن الأنظمة أن من يطلب الحكم الثاني عليه إعلان زات الورق الذي يحكم،









فإن سكت عدّ النظام نظام صن، ولكن لا يجوز السكوت إن كان الفريق الثاني قد دبّل، وعليه تسمية الحكم.

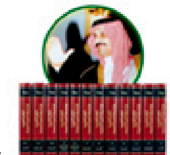
ومن الأنظمة أن من قال «بس» على الثاني لا يحق له إن حكم من بعده أن يغير إلى «صن» ولذلك لا يجد من يوزع الأوراق حرجاً من إعلان زات حكمه إن أراد حكم الثاني دون حاجة إلى أن يقول «حكم» لأنه لا يجوز لأحد آخر أن يحكم.

ومن أشكال تغيير الحكم إلى صن أن يعمد اللاعب إلى قول «أشكل» أي «أشكل من حكم» وهذا مصطلح يقصد به أن يتسلم شريكه الورقة المكشوفة، ويشترط أن يكون قبله ترتيب جلوس.

وتختلف الورقات المكتسبة في قيمتها الحسابية حسب نظام اللعب ففي الحكم قيمة الولد ٢٠ نقطة والتسعة ١٤ نقطة والإكة ١١ نقطة والعشرة ١٠ نقاط والشايب ٤ نقاط والبنت ٣ نقاط ولا قيمة للثمانية أو السبعة، أما في الصن فيصير الولد بنقطتين ولا قيمة للتسعة. ويقسم مجموع النقاط الحسابية على عشرة فينتج عن ذلك مجموع النقاط التسجيلية التي تدون وتتراكم مع الجولات حتى تبلغ ١٥١ نقطة وهي اللازمة للفوز باللعبة وخروج فريق من فريقين. وعند القسمة على عشرة إن بقي من النقاط الحسابية أقل من عشرة فإن كانت النقاط فوق الخمسة تجبر عشرة، وإن كانت أقل من خمسة تحذف، وتحذف الخمسة من الحساب في الحكم وتقابل واحداً في الصن، لأن النقاط تضاعف في الصن فكل عشرة تعدّ واحداً في الحكم واثنين في الصن ولذلك تعد الخمسة واحداً في الصن.

## الوزّيزا

(انظر ختنيبيرا)





## وِشْ يقول وِشْ يقول

من الألعاب التي تمارسها الأمهات مع الصغار لتعليمهم بعض الأمور المحيطة بهم، كأصوات الحيوانات وأنواعها. وهي من الألعاب المعروفة بطرق مختلفة في معظم مناطق المملكة، وربما في العالم أيضاً. وصفتها أن تبدأ الأم بسرد قصة ما تحتوي على مجموعة من الحيوانات، فتقول مثلاً:

كان رجل يعطف على الحيوان وكان في بيته حمار يستعمله في التنقل، وكلب يحمي البيت، وقط يقضي على الحشرات والأفاعي، وديك ودجاجة تأتيهم بالبيض.

وحدث أن مرض الرجل ومات، فحزنت هذه الحيوانات زمناً طويلاً، ولم يكن للرجل من وارث غير هذه الحيوانات، فاقترح الكلب بيع البيت وشراء أغذية فالكلب الزراعي أو البدوي لم يتعود على السكن في بيت. واجتمع الورثة وأبدى كل منهم رأيه، قال الكلب: هي.. هي، فرحا بالبيع، قال الحمار: هاء هاء معبراً عن فرحته، قال القط في ضعف: نو نو.. نو.. قال الديك غضباً: نبيع البيت ونبقى في الزقاق.. مكرراً العبارة.

وهكذا تستمر الأم في سرد القصة الخيالية التي تضمنها العديد من



وِشْ يقول وِشْ يقول





الحيوانات. وكلما ذكرت حيواناً قلدت صوته. والطفل يستمع بسرور، ويتعلم في الوقت نفسه أنواع الحيوانات وأصواتها (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢٣٥ ومصادر أخرى).

## الوشّاشه

من ألعاب الأطفال البسيطة والفردية، وتعد من الألعاب المشتركة بين الجنسين. وقد عرفها العرب قديماً وكانت تسمى لديهم الخذْرُوف، وفي ذلك يقول امرؤ القيس في تشبيه فرسه بالخذْرُوف:

دريـر كـخـذروف الـولـيـد أمـره
تـتـابـع كـفـيـه بـخـيـط مـوصـل

وعرفت هذه اللعبة بالوشواشة، نسبة إلى الصوت الذي تحدثه عند ممارستها. كما تسمى كذلك (الورّاره) و(الوغْواغه) و(الهريرا) و(الخِنَيْنه) و(الوشّاشه) للسبب نفسه، وتسمى (الفريره) نسبة لحركتها.

تتكون أداة اللعبة من قطعة خشبية مستديرة أو قطعة فخار، وقد يستخدم عوضاً عن ذلك أغطية العلب، كعلب الأناناس أو الصلصة. وقد يستغنى أيضاً عن القطعة الخشبية المستديرة بعود طوله نحو سبعة سنتمترات تقريباً. وتكون القطعة مثقوبة من منتصفها بثقبين. ثم يؤتى بحبل قوي بطول أربعين سنتيمتراً تقريباً، ويدخل أحد طرفيه بأحد الثقبين، والطرف الآخر بالثقب الآخر، ويربط طرفا الحبل ببعضهما. وكيفية ممارستها أن الطفل يوسط القطعة الخشبية في منتصف الحبل، فيكون طول الحبل بعد ذلك نحو عشرين سنتيمتراً، ممسكاً أحد طرفيه بيده اليمنى، وطرفه الآخر بيده اليسرى. ثم يلوي طرف الحبل الممسوك بيده اليمنى، وذلك بتدوير كفه الأيمن لعدة مرات، ويده اليسرى تظل ثابتة. وبعد أن يلوي الحبل لعدة مرات، يبعد الطفل يديه عن بعضهما مرة ويقربهما إلى بعضهما مرة أخرى، أي بعملية شد الحبل تارة وإرخائه تارة أخرى. مما يؤدي بالقطعة الخشبية المستديرة إلى الدوران بسرعة محدثة صوتاً منتظماً.

## وصَلْنا

من الألعاب المعروفة في بعض مناطق نجد. وهي بسيطة الأداء وتلعبها الصغيرات، وأحياناً الأطفال عموماً. وهي من الألعاب الثنائية. وصفتها أن يقف طفل، ثم يقف طفل آخر وراءه منحنياً وواضعاً يديه على كتفي اللاعب الذي أمامه، ووجهه وراء ظهره، بحيث لا يرى الطريق، بعد ذلك يتجهان إلى مكان، يكونان قد اتفقا عليه من قبل





كالبيت مثلاً. فيسير الأول ويسير الثاني خلفه، ويردد اللاعب الخلفي «وصلنا» فيقول له اللاعب الأمامي «لا» أو «متى ناصل» فيقول اللاعب الثاني «بعد شوي».
وفي بعض مناطق المنطقة الشرقية يقول اللاعب الأول «وصلنا البيت لو بعد» فيرد عليه اللاعب الثاني قائلاً «بعد شوي وارتعد». ولعل كلمة ارتعد وردت لاقتضاء الوزن. وفي المنطقة الجنوبية تسمى هذه اللعبة (وصلنا البيت) ويقول اللاعب الثاني «وصلنا البيت» فيرد عليه اللاعب الأول «بَعَدْ. . بَعَدْ». وهكذا حتى يصلا إلى المكان المحدد. وأحياناً يستخدمها الأطفال كوسيلة تساعدهم على قطع المسافة دون أن يشعروا بالملل أو طول الطريق.

وكيفية هذه اللعبة في حائل أن يغمض اللاعبون أعينهم أو يربطوها بغترهم ونحوها، عدا اللاعب الأول الذي يقودهم، فيسيرون خلفه في صف متتابع وقد وضع كل واحد منهم يديه على كتفي اللاعب الذي أمامه، مرددين قولهم «متى ناصل حايل؟» فيرد قائدهم «لما ينجض راس التيس» ومعنى ينجض: يستوي. ويستمرون في السؤال «متى ناصل حايل». ويأتي الجواب «لما ينجض راس التيس». حتى إذا وصلوا إلى نقطة معينة كانت الإجابة «نجض» فيرددون جميعاً «نجض، نجض» ويخلعون ما على عيونهم.

## الوغواغه

(انظر الوشاشه)

## الونّه

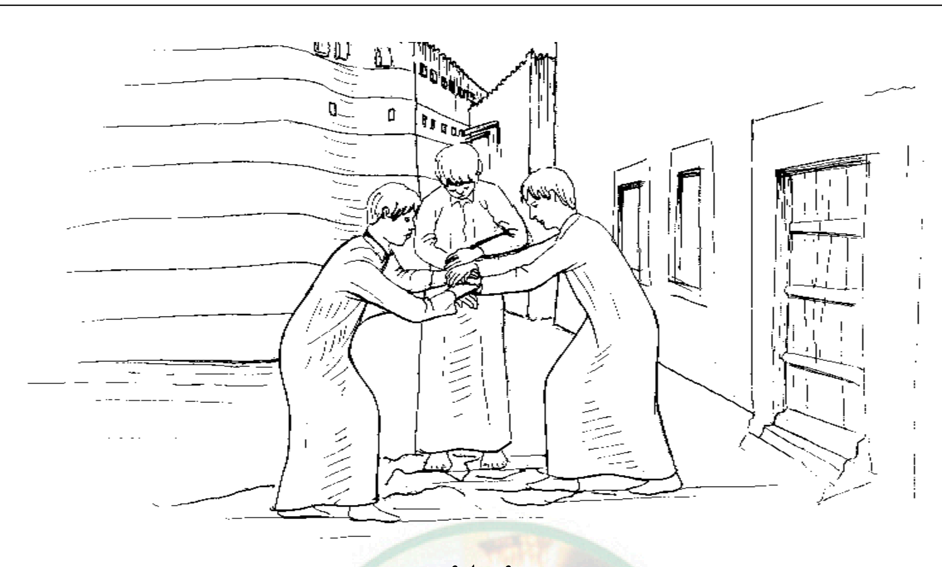
اشتق اسم هذه اللعبة من كلمة الونه وهي تعني في العامية، في بعض المناطق، إخراج الصوت من الأنف. وتمارس هذه اللعبة من قبل الصبيان والشباب الذكور. وصفتها أن يجتمع مجموعة من الشباب أو الصبيان، ثم يتحلقون على شكل دائرة، ويقوم كل منهم بإصدار ونه. ويحاول كل لاعب أن يتفنن في ذلك، بحيث يبدو الصوت مضحكاً. ومن يضحك من اللاعبين، يخرج من اللعب حتى لا يبقى سوى لاعبين فقط، ويحتدم التنافس إلى أن يخرج أحدهما الآخر. ويفوز غالباً من يستطيع التحكم في أعصابه، وضبط نفسه بحيث لا يضحك.

## وِيْز ياوِيْز

هذه اللعبة يمارسها الكبار مع صغارهم، أو تمارسها البنات كما في ثقيف







وِيْز ياوِيْز

بالطائف، وبعض مناطق الحجاز. وصفتها أن يجتمع اللاعبون، اثنان فأكثر، فيضعون أيديهم فوق بعض مشكلين هرماً. بعد ذلك يقول اللاعب الذي يده تحت جميع الأيدي «ويز ياويز» فيرد عليه اللاعب الذي يليه قائلاً «ويش بك ياويز؟» فيقول «يدي تحت» فيرد عليه «ارفع فوق».

فيسحب هذا اللاعب الذي كانت يده أسفل المجموعة ويضعها أعلى الأيدي كلها. ثم يقول اللاعب الذي تصبح يده أسفل الجميع «ويز ياويز» فيرد عليه اللاعب الذي يليه قائلاً «ويش بك ياويز؟» فيقول «يدي تحت» فيرد عليه «ارفع فوق» فيرفع يده فوق الجميع.

وهكذا تستمر اللعبة حتى تعود من كانت يده أول اللعبة فوق كل الأيدي إلى أسفل. عند ذلك يقول الجميع بصوت واحد «فر» معلنين انتهاء اللعبة (السالمي ١٤١٠: ٣١٣).

وفي المدينة المنورة، يقول من كانت يده أسفل الأيدي «ويص ياويص» بدلاً من «ويز ياويز» فيرد عليه أحدهم قائلاً «إيش بك ياويص» بدلاً من «إيش بك ياويز».

## وِيش تْدَوْرِي يامّ احْمَد

تمارس الفتيات في القطيف هذه اللعبة، وهي بمثابة مشهد تمثيلي. تبدو إحداهن وكأنها قد ضيعت شيئاً ما، فتسألها البنات:

- وش تدوري يام احمد؟
- أدور ابرتي







وِيشْ تْدَوْرِي يامّ احْمَد

– وش فيها؟

– فيها خيطٍ حَمره

– وين غداي يام احمد؟

– فوق الملاله

فترفع البنات أصواتهن قائلات «أكله القطو يام احمد، أكله القطو يام احمد» فتجري خلفهن محاولة إمساك إحداهن، ومن تستطع إمساكها تحل محلها. ثم تبدأ اللعبة من جديد (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ٢١٣).

## ويش تشوف على شوفي

يمارس هذه اللعبة الصبيان والشباب في القطيف. وصفتها على النحو التالي: يتقدم أحد اللاعبين قائلاً «من يشوف على شوفي؟». وهو يضمر في صدره اسم شيء معين. فيعطي كل لاعب من اللاعبين ثلاث محاولات دون أي إشارة تدل على الشيء المضمر، فإذا نجح أحدهم يكون فائزاً ويلقي هو السؤال على اللاعبين في المرة التالية. أما إذا عجزوا فإن اللاعب يقول لهم «قولوا قيق» فيقولون جميعاً «قيق» معلنين بذلك عجزهم عن معرفة ما أضمر.

وقد طورت هذه اللعبة أخيراً بحيث يجلس اللاعبون على شكل حلقة ثم يقول أحدهم «من يعرف اللي أضمره؟» أي الذي أخفيه، فيرد أحدهم «هل هو كذا؟» ثم يقول آخر «هل هو كذا؟» وفي كل مرة يعطي أحدهم إشارة تقرّب من معرفة الشيء المضمر







ويش تشوف على شوفي

إلى أن يعرفوه. ثم تبدأ اللعبة مع لاعب آخر وهكذا. وتشابه هذه اللعبة اللعبة الأمريكية المعروفة في البرنامج التلفزيوني المشهور والمسمى (Draw, Win or Lose) (آل عبدالمحسن ١٤٠٦: ١٤٥).

## ويش هذا؟

هذه لعبة من الألعاب التعليمية التي تمارس في عدد من مناطق المملكة وتهدف إلى تعليم الصغار ما لا ينبغي عليهم جهله من بيئتهم الحية كما أنها تنمي عند الصغار دقة الملاحظة وحدة الذهن وصفتها أن يقوم شخص كبير السن كالأب برسم حيوان كالضب مثلاً، على الرمل وينادي ابنه ويسأله بعد أن يشير إلى رأس الضب، أو أي جزء من أجزائه، قائلاً «ويش هذا؟» فيقول الطفل «راس ضب» ويسير بأصبعه إلى أن يصل إلى عينه قائلاً «ويش هذا؟» فيقول الطفل «عين ضب» إلى أن يأتي على جميع أجزاء الحيوان المرسوم على الأرض غالباً، وهي طريقة تعليمية ثبتت كفاءتها في طرائق التعليم الحديثة في المراحل المبكرة من حياة الطفل.

## وينْ بيت الشيخ

من ألعاب الفتيات في القطيف. وصفتها أن تجتمع البنات ويشكلن حلقة وهن متشابكات بالأيدي، وتجلس من وقعت عليها القرعة في وسط الحلقة، وتمثل دور عجوز تود الخروج من الدائرة. وتبدأ اللعبة بأن تحاول الفتاة الجالسة في وسط الدائرة الخروج منها، وتحاول البنات منعها من ذلك، وكل واحدة منهن تحرص ألا تسمح لها بالخروج من جهتها. ثم تبدأ البنات بإنشاد أنشودة يخاطبن بها الفتاة الجالسة في وسط الدائرة فيقلن:

قوم ياشويب عن التنور
قوم ياشويب
قوم ياشويب عن التنور
قوم ياشويب

فترد عليهن قائلة:

سرّي عايب ما اقدر اقوم







وينْ بيت الشيخ

وتواصل البنات الإنشاد، وتـواصل الفتاة محاولاتها للخروج، وهي في كل مرة تسأل «من ايّة باب؟» فيرددن عليها قائلات «ما فيه باب». وتمضي هكذا تسأل في كل مرة «من ايّة باب؟» ويأتيها الرد «ما فيه باب».

وعندما تنجح في الخروج فإنها تصبح الآمرة الناهيـة، وتسمع البنات أمرها، وتتقدم إليهن وتبدأ تسألهن عدة أسئلة، كأن تقول لهن:

– وين بيت الشيخ؟

– هذا هو

– وين صحن العيش؟

– هذا هو

– وين جالبوت النوخذه؟

– هذا هيه

– جيبوا لي الموسده

– هدا هيه هدا هيه هدا هيه

– ياالله اطردوا الحدحده

وحين تـصل إلى إحدى الـبوابات تقول لهن «ياالله للعمل» فتجري البنات وتجري خلفهن، ومن أمسكت بها تصبح في وسط الـدائرة، ثم تبدأ الـلعبة من جديد (آل عبدالمحسن ١٤٠٦ : ٢١١).






## يامّ الغيث

وهي من أغاني الأطفال أثناء لعبهم حال هطول المطر حين يركضون ويمرحون قائلين:

يام الغيث غيثينا بلي ثويب راعينا
أمطري وزيدي
بيتنا جديدي
واطنابنا حديدي
عمنا عبدالله
ورزقنا على الله

ويقصدون بام الغيث السحابة، وهي من أسماء السحاب الماطر.

وقولهم أيضاً:

مريح ... مريح ... قعود الشيخ ...

ومريح، تعني مرحى من مرح وفرح.

وقولهم:

طق يامطر طق
بيتنا جديد
وبابنا حديد

## يابو حسين معانا والا مع القوم

(انظر أبو سبيت حي لو ميت)

## يابُونا جانا الذِّيْب

من الألعاب المعروفة في مناطق متعددة من المملكة، ومع أنها تلعب بالطريقة نفسها في كافة المناطق إلا أن هناك بعض الاختلافات في الأهازيج المصاحبة لها. وقد عرفت اللعبة بعدة مسميات حسب المناطق، حيث تسمى في بعضها (شاتي، غنمي)، وفي أخرى (الذيب والغنم). أو (جاكُم الذيب، جاكُم) أو (رجلي ضالع). كما تمارس هذه اللعبة أيضاً في عدد من دول الخليج العربي، فتسمى في الإمارات (أم الاولاد، وأم العيال)، وتسمى في الكويت (الذيب والغنم).

تمارس اللعبة مشتركة بين الصبيان والبنات، وقد تلعب من قبل الصبيان





وحدهم، أو البنات وحدهن، وهي لا تحتاج إلى أدوات. وأقل عـدد يمكن أن يلعب هذه اللعبة ثلاثة لاعبين. وصفتها أن يتم اختـيار لاعبين يتسمان بـالقوة، أحدهما يمثل دور الذئب، والآخر يمثل دور الراعـي، وبقيـة اللاعبـين يمثلـون الغنم. فـتصطف الغنـم خلف الراعي على شـكل قاطرة، كل لاعب ممـسكاً بظهر الآخر. وعندما يبدأ اللعب يهجم الذئب مـحاولاً خطف إحدى الـغنم، ويحاول الراعي النجاة بغنمه وحمايتها، بالضرب والهرب والمـراوغة. ولكن إذا كان عدد اللاعبين كبيراً فإن فرصة الذئب تكون كبيرة في الاصطياد. وعندما ينجح الذئب في اصطياد واحدة يكون فـائزاً. ثم تتكرر اللعبة.

وفي بعض المـناطق يردد اللاعبـون العبـارة الآتية «ياذيب ضـيعت الغنم، ياذيب من بين الغنم».

وفي منطقة أخرى يكون الحوار بين الذئب والغنم على النحو التالي: يقول الذئب للغنم «ما عشاي إلا لحم» فترد الغنم على الذئب قائلات «ما عشاك إلا فحم». وتردد تلك العبارات بالتناوب طيلة فترة اللعب.

وقد يـردد اللاعبـون «يابونـا جانا الذيب» فيرد عليهم الراعي «ياعيالي لا تخافون». وفي بعض المناطق يردد الذيب «والله ما اخذ إلا الـسمينه» فـيرد عليه الـلاعبـون «ما تـذوق إلا السـالحـه». ويرددون ذلك طيلة فـترة اللعب. وفي مناطق أخرى يضيف الذيب «أنا ابوكـم وباكلكم».

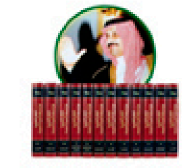
وفي المنطقة الشمالية يدور هذا الحوار بين الذئب والراعي، يقول الذئب مسوِّغاً هجومه:

- رجلي ضالع.
- وايش يبريها؟
- لحم النعجه.
- ويش النعجه؟
- البرّيّه.
- مالك فيها.
- إلا اجيها.
- تخسى عنها.
- ما اخسا عنها.

ومن الـواضح أن هذه الـلعبة مـن الألعاب التي تجـسد الصراع بين الرعاة والذئب، الذي يمثل العدو اللدود للرعاة في المجتمعات القروية والبدوية (عفيفي ١٤١٢: ٩٨، ومصادر أخرى).

## ياجَرَس ياجَرَس

تمارس هذه اللعبة في بعض نواحي نجـد، وهـي مـن الألعـاب الخـاصـة





بالصبيان، وتلعب غالباً في النهار. وصفتها أن يقف جميع اللاعبين صفاً واحداً، وتكون قيادة الفريق مناصفة بين اللاعبين الذين يكونان في طرفي الصف، أي آخر لاعب من كل جهة. وتبدأ اللعبة بأن ينادي اللاعب الواقف في آخر الصف من اليمين، زميله الواقف في آخر الصف من اليسار قائلاً «ياجرس ياجرس» فيرد عليه ذاك قائلاً «لبيك بحجل الفرس».

وفي مناطق أخرى يسأل اللاعب الأول قائلاً «وش طعام الخيل؟» فيجيبه الآخر قائلاً «شيحه وعرفجه».

وفي بعض المناطق يقول له «جيناك حنا الفرس» فيرد الأول قائلاً «من العشا عنده؟» فيجيبه الآخر قائلاً «العشا عند فلان» ويسمي أحد اللاعبين.

وعندما يسمي اللاعب الأول أحد اللاعبين، يردد اللاعبون بصوت جماعي اسم هذا اللاعب. فإن كان أسمه مثلاً: عبدالله، رددوا «عبدالله عبدوه». ثم يتقدم اللاعب القائد، الذي يسأل، يتبعه اللاعبون، وهم يرددون اسم اللاعب الذي ذُكر بشكل جماعي، محاولين المرور بين اللاعب المذكور وقائد المجموعة. ثم بحركة معينة يديرون وجه اللاعب الذي ذكر اسمه إلى الجهة الأخرى، ثم يستمرون في اللعب. وفي كل مرة يردد فيها اللاعب القائد اسم أحد اللاعبين يتقدم بقية اللاعبين نحوه لإدارة وجهه، حتى ينتهي جميع اللاعبين.

بعد ذلك يطلب قائد المجموعة من اللاعبين أن يستلقوا على ظهورهم، بحيث تكون وجوههم إلى أعلى. ويحاول اللاعبان القائدان إضحاك بقية اللاعبين، بالقيام بحركات مضحكة. فمن استطاعا إضحاكه جعلاه في جانب، ومن لم يستطيعا إضحاكه جعلاه في الجانب الآخر. ثم يرسمان بعد ذلك دائرتين تسمى إحداهما الجنه، والأخرى النار. فمن استطاعا إضحاكه أودعاه دائرة النار، ومن لم يضحك أودعاه الجنة. بعد ذلك تبدأ الحرب بين المجموعتين، بحيث تقوم كل مجموعة بحثو التراب على المجموعة الأخرى وبذلك تكون نهاية اللعبة.

وتمارس هذه اللعبة في المنطقة الشرقية وتسمى عنقرس، أو الجنه والنار، إلا أنها تختلف عندهم في مردداتها وفي مراحلها النهائية، إذ ينادي اللاعب الأول قائلاً:

عنقرس عنقرس

فيجيبه الثاني: من ذا يبيع الفرس







ياجَرَس ياجَرَس

فيرد عليه الأول: سكين أمك الحادة

فيرد عليه: ما تقطع اللباده

فيرد عليه الأول: شيخ العرس عند من؟

وهنا يرد الثاني بقوله «عند فلان» ويذكر اسم الشخص ما قبل الأخير، ثم يبدأ الطابور بالدوران وهو يكرر بصوته اسم الشخص ما قبل الأخير، فإذا كان اسمه محمد فيقولون «حمدها، لا تحمده».

وهكذا حتى يدير جسمه إلى الخلف والأيادي متماسكة مع الطابور ويتابعه الآخرون على ذلك وعندها يقول لهم كبيرهم «صلوا صلاة الحديد» فيقولون له «ما نصليها» ثم يقول لهم «صلوا صلاة الخشب» فيقولون له «ما نصليها» ثم يقول لهم «صلوا صلاة الطابوق» فيقولون له «ما نصليها» ثم يقول لهم «صلوا صلاة النخيل» فيقولون له «ما نصليها».

وفي الأخير يقول «عنقرس» فيرد عليه الجميع «عنقرس» بعد ذلك يشير جميع الطابور بيده، بعد ذلك يمثل المسؤول عنهم حركة اختلاف بيديه ثم يقول بسرعة «وين الجنة، وين النار، وين قصاع القمله؟» وأثناء ذلك يتقدم إليهم واحداً تلو الآخر ومن لامست يده اليد اليسرى للمسؤول يدخل النار،





ومن لامست يده اليد اليمنى للمسؤول يدخل الجنة، وهكذا حتى نهاية اللعبة (المعجل ١٤١١ : ١٥٥، القويعي ١٤٠٥ : ٨٧، ومصادر أخرى).

## ياحْبارَى ديري ديري

وصفتها أن يخط الكبير للصغير خطين على التراب بأصبعيه السبابة والوسطى يقطعهما خطان آخران وفي المرحلة الثانية يشبك الخطوط ببعضها دائراً حولها بأصبعه حتى يظهر الشكل دائرياً وهو يغني قوله:

ياحباري ديري ديري
ارعي وليدك بالحيري

وهي من الملاطفات التي يمارسها الكبار مع صغارهم والتي عرفت مسجوعة عند العرب منذ القدم.

## ياحَراره

كانت الحلوى لدى البادية قليلة ونادرة، لبعدهم عن المدن والقرى، وإن كان أطفالهم يعرفونها لذا كان البديل عنها أشياء لديهم يصنعونها مثل الأقط ويسمونه البقل فعندما يأتي الأطفال إلى بيت من البيوت تقوم صاحبة البيت بتوزيع عدد من الثيران عليهم، والثور هو القطعة الكبيرة من الأقط ومسماه فصيح ذكره ابن منظور وغيره، وإن لم يكن لديها من الأقط شيء فمن الزبد إذ تضع في كف الطفل قطعة كبيرة من الزبد، فيقوم الأطفال بوضعها بكف يده وتعريضها للشمس وهو يدور حول نفسه مغنياً بقوله:

«ياحراره، ميعي ميعي» أو
«يازحلاقه، ميعي ميعي»

وكلما ذاب من الزبدة شيء قام بلعقه بلسانه.

## ياحْماري

لعل سبب التسمية مشتق من طريقة اللعب، فالأب أو أي شخص كبير يقوم بدور الحمار، يمشي على أربع، والصغير يعتلي ظهره في فرح وسرور. ويقوم الصغير بدور سائق الحمار محاكياً ما يفعله الكبار في منطقته أثناء ركوبهم الحمير، حين يقولون في بعض المناطق «حد، حد». ويقولون في منطقة أخرى «حر، حر» أو «قق، قق» وهو إخراج صوت بين القاف والضاد، إلخ، أي أن كل منطقة يستخدم أهلها عبارات معينة لحث الحمار على المشي.

وهذه اللعبة تعد لعبة شائعة، وهي من الألعاب التي يمارسها الآباء عادة مع







يا حْماري

أبنائهم الصغار للتسلية وإدخال السرور إلى نفوسهم.

## يازِيْن ذا القَمْرا

تمارس الفتيات هذه اللعبة من سن العاشرة إلى الخامسة عشرة، وغالباً ما تمارس في ليالي الصيف المقمرة (البيض). وهي من الألعاب الشائعة في جنوب المنطقة الوسطى.

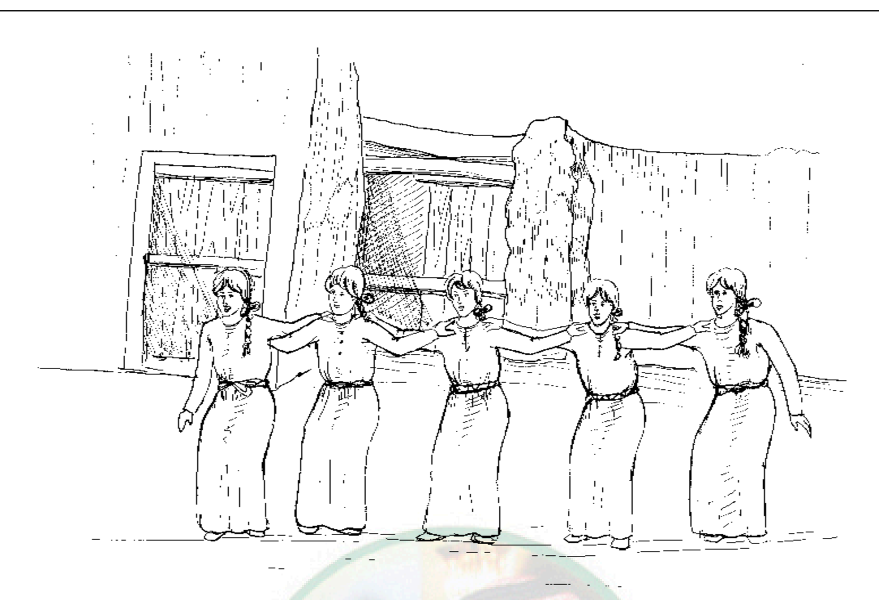
تتطلب ممارسة هذه اللعبة لاعبتين إلى خمس لاعبات، وقد يزيد العدد عن ذلك. تبدأ اللعبة بأن تصطف اللاعبات بجانب بعضهن البعض، بحيث يتبادلن وضع أيديهن. فتضع اللاعبة الأولى يدها اليسرى على الكتف الأيمن للاعبة الثانية، وتمد اللاعبة الثانية يدها اليمنى على الكتف الأيسر للاّعبة الأولى، وهكذا حتى يكتمل العدد.

تبدأ اللاعبات بأداء حركات جماعية راقصة، وهن يرددن هذه الأنشودة بجرس وإيقاع معينين:

يازين ذا القمرا
واللعب فيها
ياليت جدي
حاضر يشريها
شرى قعود
أسود هداري
هدر على جده
وشرق عماني







يازِيْن ذا القَمْرا

وتستمر اللعبة حتى تقرر الفتيات إنهاءها بعد أن كررن الأنشودة والحركات الراقصة أكثر من مرة (السليم ١٤٠٦ : ١٧٤-١٧٥، القويعي ١٤٠٢ : ٦٩، ومصادر أخرى).

## ياسويس من ذا جداره

(انظر من هذا بابه)

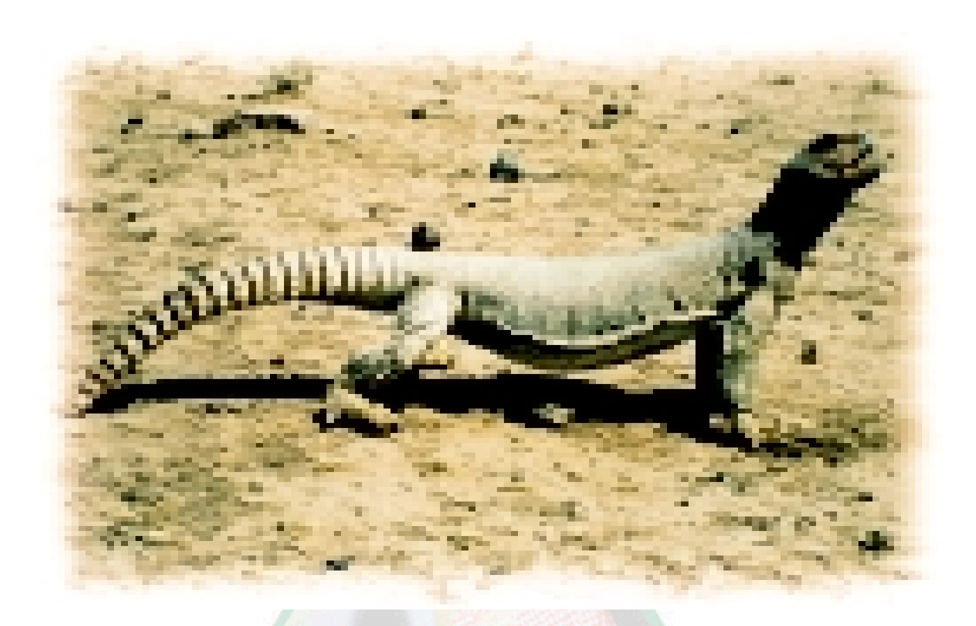
## ياضَبّ الحَرّشِي

من الألعاب الفردية المنتشرة في نجد. وسبب تسميتها بهذا الاسم أن الضب هو العامل الرئيسي فيها. وكلمة الحرَّشي اسم للصوت الذي ينطلق من أطراف الضب عند تحريكه على الأرض. وقد يكون مرد ذلك إلى ذنب الضب الذي يتميز بحراشته. واللعبة يمارسها الشباب من سن السابعة إلى الخامسة عشرة، وأكثر ما تمارس في فصل الربيع الذي تصاحبه الأمطار واخضرار الأرض وكثرة الضبان.

فبعد اصطياد الضبان يختار اللاعب أحد الضبان، من ذوات القوة والقدرة على الجري. ويمسكه من ذيله ويحركه بسرعة مرة إلى الأمام ومرة إلى الخلف، مردداً بعض العبارات منها «ياضب الحرشي الى راح ابوك يصلي فالحقه» أو «حرش حمد حرش حمد حرش». ثم يلكزه في نقطة التقاء الذيل بالجسم بعصا حتى يستفز الضب. فإذا أحس







اللاعب أن الضب قد تهيأ للانطلاق، أخلى سبيله لينطلق الضب مسرعاً نحو أي اتجاه يختاره. عند ذلك يركض اللاعب خلف الضب حتى لا يعطيه فرصة للهروب. وقد يهرب الضب أحياناً ويختفي في مكان يجهله اللاعب، مما يعرض اللاعب لسخرية زملائه.

وقد تمارس اللعبة بصفة جماعية حيث تعقد مسابقة بين الضبان أيها أسرع. فالضب الذي يصل إلى الهدف الذي حدده اللاعبون قبل بقية الضبان، يعتبر صاحبه فائزاً. أما إذا هرب أحد الضبان المشاركة في السباق، فإن صاحبه يتعرض للسخرية. وتفادياً لذلك يختار اللاعبون الضبان صغيرة السن لقدرتهم على التحكم بها ولقلة خبرتها. وفي بعض الأحيان يربطونها من أسفل بطونها بحبال يمسك اللاعبون بأطرافها، تفادياً لهربها.

## ياطوير هندي

(انظر قزيز ياهندي)

## ياعصاي اركبي

وهدفها ترتيب اللاعبين، وتلعب بأن تجمع عصي اللاعبين ويقذفها أحدهم إلى أعلى وهو يقول «ياعصاي اركبي، فوق عين الصبي» فإذا سقطت أخذ أعلى العصيّ وبسطها على





الأرض، ثم كرر قذف العِصيّ حتى تنتهي العصي، وتكون كلها مبسوطة على الأرض متوازية. ثم يعتب اللاعب، أي يحجل فوق العصي ليأخذ عصاه، ويتوالى اللاعبون حسب ترتيب عصيهم.

## ياعمّ عطْني جرْيْو

هذه اللعبة من ألعاب الأطفال الصغار في بعض نواحي نجد، واشتق الاسم من الأهزوجة التي يستخدمونها أثناء اللعب. تبدأ اللعبة بأن يصطف الأطفال الواحد تلو الآخر، ثم يطأطئون رؤوسهم ويسيرون مرددين «ياعَمّ عطني جريو» (الفيصل ١٤٠٨ : ٦٤، المعجل ١٤١١ : ١٥٦).

كما أن هذه اللعبة قد تؤدى بطريقة أخرى وهي أن يجلس خمسة أو ستة من اللاعبين القرفصاء على الأرض. ثم يحنون رؤوسهم في حجورهم. ويدور أحدهم عليهم وقد وضع في طرف ثوبه الأسفل كومة من الرمل، يمسكها بإحدى يديه على شكل صُرَّة، وبيده الأخرى شيء يسعى ليضعه خلف ظهر أحد اللاعبين في غفلة منه، إما قطعة عظم أو حجر أو طاقية ونحو ذلك، فيقول وهو يدور عليهم «ياعمي عطني جريو جريو» ويردون عليه «ما بعد استوى البطيخ».

وفي كل لحظة يضرب بكومة الرمل على ظهر أحدهم برفق لإلهائهم، حتى يضع ما في يده خلف ظهر أحدهم. فإن فطن اللاعب لذلك أخذ ما وُضع



ياعمّ عطْني جرْيْو

خلـف ظهــره ونهــض ليضــرب ذلك اللاعب، بشرط أن يكون قد فطن إلى ما وضع خلف ظهره، قبل إتمام اللاعب الآخر دورة كاملة على اللاعبين. أما إن لم يفطــن لذلك إلا بعد إكمال عــملية الدوران، فإنه يأخذ الدور ويتولى عملية الدوران والسؤال.

## يامِن فوْقي

يلصق أحد اللاعــبين ظهره بالآخر ثم يلف ذراعــيه بذراعيه ويحملــه فوق ظهره ويركع ويسأل «يامن فوقي؟» فيرد صاحبه «عبــد الروقي». فيعتدل، وهو يقول «وانا فوقُه» ليركع صاحبه ويحمله، وتتكرر المحاورة واللعب.



# فهرس الإخباريين

**المنطقة الجنوبية:**

إبراهيم محمد أبو طيرة المسعود
أحمد حسن البكري
أحمد شايع القحطاني
جابر الشيخ عسيري
سالم محمد أبو طيرة المسعود
سعد سعيد هادي القحطاني
طالع عبدالله عسيري
عبدالرحمن بن محمد العسيري
عبدالله محمد الحراملة
عبدالله محمد القرني
عبدالهادي محمد المالكي
عبده مرزوق
على أبو طيرة المسعود
على أحمد القرني
على محمد العمري
على مسفر مرزوق الصقور
علي بن معيض آل حواس
فارس فرجان آل الحسن
محمد عامر عبدالله عميش
محمد عبدالصمد المسرحي
محمد عبدالله صافي الشمراني
محمد علي العديلان
محمد مفرح الشهراني
مهدي السروري
يحيى محمد عبدالله الشهري الوادعي

**المنطقة الشرقية:**

أبو طامي حمد بن سالم الزيد
جمعان إدريس الدوسري
حسين علي آل حسين
حسين علي سلمان آل دحيل
خليفة الدوسري
سعيد عبدالله سعيد الفيحاني
طاهر معتوق العامر
عبد رب الأمير الحماد
عيسى مبارك الدوح

**المنطقة الشمالية:**

أبو ممدوح عبدالهادي المريزيق النصيري





سعد عبد الكريم الجميعان
شايم لافي الهمزاني
شلاش فهد السبيهان
صويدر بن صالح الشمري
عبدالناصر القاعد
مشل سليمان الشمري
مقبل سليمان الشمري
ممدوح محيسن الشمري
نشمي محيسن الشمري

**المنطقة الغربية:**

داود محمد نور الصبحي
دخيل بن صنيتان هميجان العرماني
شجاع محمد الشريف
ظافر محمد البيشي
على محمد سابو
مسلي بن حسين بن عيسى
معلى العوفي
مناحي محمد الشريف

**المنطقة الوسطى:**

دخيل بن حمود آل دويخ
سعد بن دريهم
سعد بن سريع آل حبيان
سعد بن عبدالعزيز السعران
سعيد بن مبارك آل محيميد
شجاع بن فارس الدوسري
شعيب بن سالم بن حميد الدوسري
صالح التويجري
صالح الفرج
صالح بن عبدالعزيز الصقعوب
عبدالرحمن العلي الفايز السلمان
عبدالرحمن القيضي
عبدالعزيز بن سهل الدوسري
عبدالعزيز عبدالله الحصين
عبدالله بن حسين الخليفة
عبدالله السمنان
عتيق العدوان
عثمان بن ناصر اليمني
علي عبدالرحمن العقيل
مبارك بن حسين الخليفة
محمد بن صالح آل ماجد
محمد بن فيصل آل عثيمين
مسعود بن فهد بن مسعود آل خريجة
ناصر العلي الجفان



# المصادر


ابن الأثير الكاتب، ضياء الدين أبو الفتح نصر الله الشيباني

١٤٠٤/ ١٩٨٤ المثل السائر في أدب الكاتب والشاعر. دار الرفاعي، الرياض.

الأحيدب، إبراهيم بن سليمان

١٤٠٩/ ١٩٨٨ جلاجل. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

الأسود، نزار

١٤١١/ ١٩٩١ «ألعاب الأطفال في دمشق». المأثورات الشعبية ع٢٣. مركز التراث الشعبي لدول الخليج العربية، الدوحة. ص ص٥٥-٦٣.

الأفندي، محمد حامد، وحسن علي عبدالعزيز

١٤٠٦/ ١٩٨٦ ٤٠٠ لعبة مختارة. دار المعارف، القاهرة.

الأيوب، أيوب حسين

١٤٠٤/ ١٩٨٤ مع الأطفال في الماضي. ذات السلاسل، الكويت.

التيمائي، محمد حمد

١٤١١/ ١٩٩٠ تيماء. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

تيمور، أحمد

د.ت. لعب العرب. دار نهضة مصر للطباعة والنشر، القاهرة.

الجاحظ، أبو عثمان عمرو بن بحر

١٤٠٦/ ١٩٨٦ الحيوان. دار مكتبة الهلال، القاهرة.

الجاسر، حمد

د.ت. في سراة غامد وزهران. دار اليمامة للبحث والترجمة والنشر، الرياض.

جوهر، حسن محمد، وجمال خشبة

١٣٨٣/ ١٩٦٤ ألعاب الأشبال. دار المعارف، القاهرة.

خطّاب، محمد عادل

١٣٨٠/ ١٩٦١ الألعاب الريفية الشعبية. مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

الخطيب، منذر هاشم
١٤٠٤/ ١٩٨٤ تاريخ التربية الرياضية. جامعة بغداد، بغداد.

الخويطر، عبد العزيز بن عبدالله
١٤٠٩/ ١٩٨٩ - ١٤١٤/ ١٩٩٣ أي بني : مقارنة بين ماضينا وحاضرنا. د.ن.

الدليش، عبداللطيف
١٣٨٦/ ١٩٦٧ الألعاب الشعبية في البصرة. دار البصري، بغداد.

الدوسري، إبراهيم بن صالح بن راشد المجادعة
١٤١١/ ١٩٩٠ الأفلاج. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

الرشيد، عبدالله محمد
١٤٠٣/ ١٩٨٣ الرس. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

ساعاتي، أمين
١٤٠٢/ ١٩٨٢ الرياضة عند العرب في الجاهلية وصدر الإسلام. مطبوعات تهامة، جدة.

السالمي، حماد بن حامد
١٤١٠/ ١٩٨٩ قبيلة ثقيف حياتها وفنونها. دار أمية للنشر والتوزيع، الرياض.

السامرائي، يونس الشيخ إبراهيم
١٣٨٤/ ١٩٦٥ الألعاب الشعبية لصبيان سامراء. دار الجمهورية للنشر، بغداد.

السبيعي، عبدالله ناصر
١٤٠٩/ ١٩٨٨ اكتشاف النفط وأثره على الحياة الاجتماعية في المنطقة الشرقية. مطابع الشريف، الرياض.

أبو سعد، أحمد
١٤٠٣/ ١٩٨٣ معجم الألعاب الشعبية اللبنانية. المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت.

سعيد، فهمي
١٤١٣/ ١٩٩٢ العامة في بغداد في القرنين الثالث والرابع. دار المنتخب العربي للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت.





السلمان، محمد بن عبدالله

١٤١٠/ ١٩٨٩ عنيزة. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

السليم، فاطمة عبدالله

١٤٠٦/ ١٩٨٥ تحليل لبعض الجوانب الاجتماعية لألعاب الأطفال في الريف السعودي. رسالة ماجستير. قسم الدراسات الاجتماعية، كلية الآداب، جامعة الملك سعود، الرياض

السناني، معتاد بن عبيد

١٤١٠ /١٩٨٩ العيص. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

السويداء، عبدالرحمن بن زيد

١٤٠٣/ ١٩٨٣ نجد بالأمس القريب. دار العلوم للطباعة والنشر، الرياض.

ابن سيده، أبو الحسن علي بن إسماعيل

١٣٩٨/ ١٩٧٨ المخصص. دار الفكر، بيروت.

الشملان، يوسف مرزوق

١٣٩٨/ ١٩٨٣ الألعاب الشعبية الكويتية. المؤلف، الكويت.

الطابور، عبدالله علي محمد

١٤١٠/ ١٩٩٠ الألعاب الشعبية في الإمارات العربية المتحدة. المطبعة الاقتصادية، دبي.

العبدالغني، عادل محمد

١٤٠٨/ ١٩٨٨ من التراث الشعبي الكويتي. مطابع القبس التجارية، الكويت.

آل عبدالمحسن، عبدالله حسن منصور

١٤٠٦/ ١٩٨٥ الألعاب الشعبية في القطيف. مطابع الصناعات المساندة، الجبيل.

العريفي، فهد العلي

د.ت. لمحات عن منطقة حائل. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

عفيفي، محمد كامل

١٤١٢/ ١٩٩١ الألعاب الشعبية في المملكة العربية السعودية بوحي من الجنادرية. المهرجان الوطني للتراث والثقافة، الحرس الوطني، الرياض.

العقيلي، محمد بن أحمد
١٤٠٢/ ١٩٨٢ الأدب الشعبي في الجنوب. دار اليمامة للبحث والترجمة والنشر، الرياض.

علاَّم، ليلى
١٤٠٢/ ١٩٨٢ «النخيل وأثره في لعب وألعاب الصبية». مجلة الخفجي ع١٢. شركة الزيت العربية المحدودة، الظهران. ص ص٢٦-٣١.

ابن علي، عايض بن رزقان
١٤١٠/ ١٩٨٩ ذكريات قروي. د.ن.

العمار، محمد بن إبراهيم
١٤٠٨/ ١٩٨٨ شقراء. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

العواد، سعود عايد
١٤٠٧/ ١٩٨٧ من تراثنا الرياضي. المهرجان الوطني للتراث والثقافة، الحرس الوطني، الرياض.

الغنايم، عبدالرحمن بن عبدالله
١٤٠٤/ ١٩٨٤ المذنب بين الماضي والحاضر. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

الفيروزبادي، مجد الدين أبو طاهر محمد بن يعقوب
١٤٠٦/ ١٩٨٥ القاموس المحيط. مؤسسة الرسالة، بيروت.

الفيصل، عبدالعزيز بن محمد
١٤٠٨/ ١٩٨٧ عودة سدير. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

القعود، صالح محسن
١٤١١/ ١٩٩٠ رأس تنورة. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

القويعي، محمد عبدالعزيز بن علي
١٤٠٥/ ١٩٨٤ تراث الأجداد. المؤلف، الرياض.

اللحام، ماجد
١٤٠٨/ ١٩٨٧ الألعاب الشامية. دار الفكر، دمشق.





المرزوقي، محمد
١٤٠٤/ ١٩٨٤ مع البدو في حلهم وترحالهم. الدار العربية للكتاب، تونس.

المعجل، عبدالله بن عبدالكريم
١٤١١/ ١٩٩٠ حوطة سدير. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

مغربي، محمد علي
١٤٠٢/ ١٩٨٢ ملامح الحياة الاجتماعية في الحجاز. د.ن.

مفضي، عارف
١٤٠٨/ ١٩٨٧ الجوف. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

مقوشي، علي بن سليمان
١٤٠٨/ ١٩٨٧ البكيرية. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

ابن منظور، جمال الدين أبو الفضل محمد بن مكرم
١٤٠١/ ١٩٨١ لسان العرب. دار المعارف، القاهرة.

موزل، ألويس
١٤١٤/ ١٩٩٤ أخلاق الرولة وعاداتهم. ترجمة وتعليق محمد السديس. مركز البحوث، كلية الآداب، الرياض.

الميمان، محمد إبراهيم
١٤٠٣/ ١٩٨٣ من ألعابنا الشعبية: دراسة ميدانية لمشروع يوم الألعاب الشعبية. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

النجار، محمد عبدالعزيز
١٣٨٨/ ١٩٦٨ ضياء السالك إلى أوضح المسالك إلى ألفية ابن مالك. مطبعة الفجالة الجديدة، القاهرة.

الهويمل، حسن بن فهد
١٤٠٨/ ١٩٨٨ بريدة. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

وافي، علي عبدالواحد
١٤٠٧/ ١٩٧٨ عوامل التربية: بحوث في علم الاجتماع التربوي والأخلاقي. د.ن.





الوشمي، صالح بن سليمان

١٤٠٨/ ١٩٨٧ الجواء. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

الوليعي، عبدالله بن ناصر

١٤١٠/ ١٩٨٩ الشماسية. الرئاسة العامة لرعاية الشباب، الرياض.

Caillios, R.

1961 *Man Play and Games*. The Free Press of Glencoe, Inc. New York.

Huizinga, J.

1950 *Homo Ludens: A Study of the Play-Element In Culture*. The Beacon Press, Boston.

Turner, J.

1986 *The Structure of Sociological Theory*. The Dorsey Press, Chicago.

